# GAMERS BOOK

escala PROGAMES
ANO I - Nº 07 - R$ 5,90

PARTE 2 DE 2

## Xenogears

ACOMPANHE O ESPETACULAR DESFECHO DO MAIS ACLAMADO ENREDO DA SQUARE

7 897763 575974 >

# TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
# MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

**PROGAMES**

## ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

***A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.***

Estamos
entre as 90 maiores marcas
de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

## CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

**Contato no Brasil:**
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

**Contato no Japão:**
TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

**INTERNET: www.progames.com.br** **E-MAIL progames@node1.com.br**

Parte 2 de 2

# Xenogears

GOD ONLY KNOWS

*O espetacular desfecho do mais consagrado enredo da Square...*

GAMERS BOOK NÚMERO 7

## ÍNDICE


| | |
|---|---|
| Pág. 06 | **Xenogears** |
| Pág. 06 | **A Estratégia** |
| Pág. 06 | Cap. XXXVII: Cidade dos céus Shevat |
| Pág. 11 | Cap. XXXVIII: Alerta de Intrusos! |
| Pág. 15 | Cap. XXXIX: Proteja Nisan |
| Pág. 20 | Cap. XL: Portal 1 - Margie |
| Pág. 22 | Cap. XLI: Portal 2 - Babel |
| Pág. 25 | Cap. XLII: Portal 3 - Profundezas |
| Pág. 28 | Cap. XLIII: Em Solaris |
| Pág. 31 | Cap. XLIV: Escapada de Solaris |
| Pág. 34 | Cap. XLV: Lobo Solitário |
| Pág. 35 | Cap. XLVI: Lágrimas Dolorosas |
| Pág. 36 | Cap. XLVII: Derrubar |
| Pág. 37 | Cap. XLVIII: Quebrando o Selo |
| Pág. 39 | Cap. XLIX: Poço das Almas |
| Pág. 43 | Cap. L: As Estrelas Sabem... |
| Pág. 46 | Cap. LI: Acima de Mahanon |
| Pág. 47 | Cap. LII: Paraíso |
| Pág. 48 | Cap. LIII: A Terra Prometida |
| Pág. 49 | Cap. LIV: Melkava Clama |
| Pág. 50 | Cap. LVI: Sonhos |
| Pág. 51 | Cap. LVII: A Primeira e a Última |
| Pág. 61 | Epílogo: Só Deus Sabe... |
| Pág. 63 | Capítulo Extra: Segredos |
| Pág. 68 | **Listas, Listas e mais Listas...** |
| Pág. 76 | **Códigos de Game Shark** |
| Pág. 76 | Xenogears |
| Pág. 80 | **Cartas** |

**Gamers Book**
**É uma publicação mensal da**

**EDITORA ESCALA LTDA.**
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

**Editora Escala Ltda.**
**Editor:** Hercílio de Lourenzi
**Gerente de Produção:** Nilson Luiz Festa
**Gerente de Serviços:** Jamil de Almeida
**Gerente de Circulação:** Zildete da Silva
**Gerente de Promoção e Marketing:** Paulo Afonso de Oliveira
**Assessora de Imprensa:** Patrícia da Silva Ricardo
**Atendimento ao Leitor:**
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
**Assistentes de Diretoria:** Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
**Conselho Editorial:** André Lima, Alex Magno, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
**Impressão e acabamento:** CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
**Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:**
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
**Filiada à ANER**

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

**CONSELHO EDITORIAL:**
Francisco Motta
Tarcisio Motta

**Redator Chefe:** Fabio Santana de Souza
**Jogos, Redação e Diagramação:** Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
**Revisão e Coordenação Geral:** Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
**Colaboradores:** José Donizete de Paula
**Email:** gamers@edescala.com.br
**Publicidade:** (0**11) 3641-0444
**Números Atrasados:** (0**11) 266-3166
**Bureau:** N. D. R.
**ISSN:** 1413-1471

# Editorial

**Pode-se dizer que o lançamento da Gamers Book enfocando Xenogears foi um dos números mais esperados da revista, tendo em vista o IMENSO volume de cartas que chegam à nossa redação elogiando ou mesmo agradecendo por termos destrinchado a primeira parte do maior enredo da Square. Estimulados por tanto sucesso, preparamos a segunda metade da estratégia completíssima.**

**Enfocando agora os vinte últimos capítulos deste maravilhoso enredo, você encontrará a solução para todos os segredos e ainda uma completíssima lista de itens, armas, acessórios e equipanentos, tanto para os personagens quanto para os Gears, acompanhada por explicações detalhadas e outras observações cabíveis. Além de uma grande gama de códigos para a versão japonesa do título. Isso tudo regado com a mesma qualidade que caracterizou a Gamers Book.**

**Bom, assim sendo, deixemos tudo isso de lado e vamos ao que interessa: a estratégia...**

**Mancada Nossa**

*A primeira Gamers Book com Xenogears felizmente não foi um exemplo de erros. Na verdade, pouco ou nada saira fora do esperado, o que fora um alivio pós catastróficas edições. Mas, claro, como jamais deixa de acontecer, algumas mancadas impediram-na de se tornar impecável. Um bom exemplo disso foram as imagens publicadas na seção de Conceitos Básicos, na página 6. Nas explicações acerca do Menu Principal e do Menu de Status — que, como se não bastasse, esse segundo título também foi substituído por "O Menu Principal" — as imagens que as ilustrariam foram inexplicavelmente substituídos por cenas de dentro da Mahanon! Por outro lado, as numerações podem servir de precários guias. No mais, apenas alguns erros de digitação (como punição por ter escrito The Legend of Zelda três vezes de forma errônea, escrevemos mais de mil vezes na lousa "Não vou escrever mais The Legend of Zelda errado"...), que não prejudicam (tanto) a leitura.*

**Assinaturas - Observação importante**

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

# GAMERS BOOK

## Números Atrasados

Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 05
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 06
Cada R$ 5,90

## Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 05 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 06 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

# Cidade dos Céus Shevat

## Observações

## Inimigos

## Itens

**Aquasol S x2**
Conte a verdade para um Chu-Chu
**Aquasol DX**
Conte a verdade para um Chu-Chu
**Dusk Rock**
Pegue da boneca
**Spide Web**
Compre por 50G
**Dawn Rock**
Examine o canto mais ao sudeste no mapa da cidade
**Dark Rock**
Fale com um Chu-chu para adquirir uma pista e então vá pescar
**Itens Escondidos**
Power Crises
Panalphasol
Hob-Steak
Physimentsol
Samson's Hair
Yamato Belt
Hard Star
Speed Star
ETH Drive
VIT Drive
SRT Drive
ETHDEF Drive
HP Drive
EP Drive
Chu-Chu Idol

### Weapons / Accessories

| | | | |
|---|---|---|---|
| Thunder Rod | 2200G | EthEarth Ammo | 1000G |
| Stone Rod | 2200G | EthFire Ammo | 1000G |
| Flare Rod | 2600G | EthWater Ammo | 1000G |
| Ice Rod | 2200G | War Mail | 1800G |
| Dynamite Rod | 4500G | War Helm | 600G |
| Silver Blood | 2800G | EtherStone | 500G |
| EthWind Ammo | 1000G | AntiEtherstone | 500G |

### Gear Shop

**FUEL ENGINE**

| | |
|---|---|
| B30-4200 | 10,000 |
| K35-3500 | 12,000 |

**FRAME**

| | |
|---|---|
| WELT-10400 | 8900G |
| WELT-12400 | 12,300G |
| VIER-09800 | 8100G |
| VIER-120000 | 10,600G |
| HEIM-11000 | 9700G |
| HEIM-13000 | 12,200G |
| BRIG-11000 | 9900G |
| BRIG-13000 | 11,200G |
| STIE-11700 | 10,000G |
| STIE-13800 | 12,000G |
| RENM-10200 | 8600G |
| RENM-12000 | 10,700G |

**ARMOR**

| | |
|---|---|
| Z Alloy30/10 | 10,000G |
| XMS 40 | 10,000G |
| RX Metal | 12,500G |

**WEAPONS**

| | |
|---|---|
| Thunder RodG | 8200G |
| Stone RodG | 8200G |
| Flare RodG | 8800G |
| Ice RodG | 8200G |
| Chrono RodG | 10,000G |
| BSnake GWhip | 6800G |
| SBlood GWhip | |

**PARTS**

| | |
|---|---|
| Ether Ar | 1000G |
| Wind Veil Ar | 5000G |
| Earth Veil Ar | 5000G |
| Fire Veil Ar | 5000G |
| Water Veil Ar | 5000G |
| Power Magic | 3000G |
| Veil Doubler | 3000G |
| Magic Guard | 3250G |
| Pilot Shield | 4000G |

### Item Shop

| | |
|---|---|
| Aquasol S | 100G |
| Aquasol DX | 300G |
| Alphasol | 1000G |
| Rosesol | 100G |
| Rosesol S | 300G |
| Rosesol DX | 800G |
| Sigmasol | 1500G |
| Zetasol | 100G |
| Physimentsol | 50G |
| White Star | 500G |
| Brown Star | 500G |
| Red Star | 500G |
| Blue Star | 500G |
| Hard Star | 800G |
| Speed Star | 1000G |
| Element Aero | 1200G |
| Element Terra | 1200G |
| Element Pyro | 1200G |
| Element Hidro | 1200G |
| Omegasol | 50G |
| Survival Tent | 150G |

Após derrotar Seibzehn, você verá Shevat. Neste momento, a rainha Zephyr quererá ver Fei. E nesta hora Maria se apresenta. Pise sobre a pedra circular no centro da sala e pressione X para levar o elevador ao topo.

O elevador o deixa no mapa da cidade. Entre na antiga capital de Shevat, Aphel Aura e explore a cidade.

Fale com um Chu-Chu verde na parte sudoeste da praça. Se você escolher a opção "That's not necessarily true" para responder que os moradores não são grandes pessoas, você receberá um prêmio. Há também um Weapon Shop com upgrades para Elly, junto com War Mail e War Helms para todos. A Item Shop é bem equipada, como a Gear Shop.

Na sala cheia de Chu-Chu, desça de elevador em uma sala com uma fonte no meio. Caminhe pela sacada e fale com a mulher que, por 50G, irá lhe dar uma **SpiderWeb** que você poderá usar para pescar. Para pescar, você deve subir na fonte para estar bem no alto.

## DIVERSÕES SONORAS PARA TODAS AS IDADES!

Em Shevat, procure a sala abaixo da sala com o cavalo de balanço. No primeiro andar, abra o armário para encontrar um espelho. Também confira a jukebox no Deep Sea Bros. Bar. Por apenas 20G, você pode ouvir uma das várias músicas de sua aventura.

Sua meta é encontrar uma sala em uma casa em ruínas, com um cavalo de madeira dentro. Entre no elevador fora da Gear Shop que leva para a casa abandonada. Na primeira sala, procure a boneca na mesa para receber uma Dush Rock. Então suba a escada e entre na porta ao leste. Após examinar o cavalo de madeira, Maria aparece e te fala para conhecer o palácio. Não esqueça de checar o armário de depois que Maria partir.

## A DARK ROCK

Para obter a Dark Rock, primeiro fale com o Chu-Chu rosa em cima da instalação no quarto cheio de Chu-Chu. Com as pistas sobre as pedras abaixe o elevador na mesma sala. Fale com a mulher na sacada ocidental e pague 50G para obter uma Spider Web para usar na pescaria. Suba na fonte e pegue um peixe na primeira oportunidade. Você pegará a Dak Rock da boca do peixe.

## AS TRÊS PEDRAS

Uma vez com a Dawn, Dusk e Dark Rocks, desça o primeiro elevador que você vê quando entra em Aphel Aria. Desça as escadas e passe por uma entrada a oeste. Entre no elevador e pressione X para inserir as três pedras. Escolha a opção para subir e você será levado para um quarto escondido (o quarto de Wiseman) cheio de itens.

De volta ao Mapa da Cidade, encontre a estátua branca e pressione X para entrar no Shevat Palace. Atingindo o topo do elevador, fale com Maria e siga-a pelas portas duplas. Fale com Wiseman e Maria, e então vá para o norte para entrar no próximo par de portas.

## UM MERECIDO DESCANSO

Você estiver procurando o Memory Cube? Bem, você está com sorte. Há um no primeiro quarto a leste do aposente da rainha Zephyr. Você pode também descansar de graça nas camas localizadas aqui.

A rainha Zephyr quer que Fei assuma Soloris. Depois deixe o quarto e entre na porta a oeste (em frente de onde Wiseman está parado). Suba as escadas para o topo para falar com Maria.

Vá para a sala do Memory Cube a leste do aposento da rainha Zephyr no corredor principal e salve o jogo. Pela manhã, volte para o aposento da rainha Zephyr e quando ela perguntar se você está certo, selecione a opção "My Heart Is Set". Após a conversa, você será forçado a deixar um de seus personagens para trás.

Fora dos aposentos da rainha Zephyr, um Chu-Chu lhe dará a última chance de comprar itens, weapons, armor e Gear Parts se você falar com ele. Use o elevador central para voltar para o Mapa da Cidade, e selecione "Shevat Lower Floor—Central Dock Entrance". Maria irá parar o elevador e abrir uma escotilha que você poderá escalar.

# Tudos de Ventilação

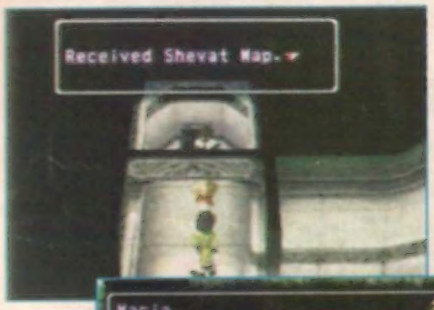
**Observações**

**Inimigos**

Forbidden
Gimmick
Tears

**Itens**

**Shevat Map**
Chest a leste da entrada
**Queen's Rod**
Chest perto do elevador
**Battle Apron**
Chest na segunda parte de Shafts
**Buby Helmet**
Chest na segunda parte de Shafts
**Aquasol DX**
Chest na segunda parte de Shafts
**Roseol DX**
Chest na segunda parte de Shafts
**Whip Lasher**
Chest na segunda parte de Shafts
**Economether**
Chest na segunda parte de Shafts



Vá para oeste na primeira interseção. Isto o levará para um chest contendo o, por enquanto inativo, Shevat Map. Volte um pouco e siga o corredor ao leste até que você ache uma porta que conduz para uma longa escada. Desça a escada espiral e saia pela porta ao fundo. Prossiga ao norte para a interseção e então vá para o oeste ao final do corredor e pegue o elevador. Abaixo, vá para oeste e desça a escada de mão para chegar no Blue Crystal. Use o cristal para reverter a direção da sala com lâminas giratórias.

## FORA DE PERIGO

Se você estiver precisando de suprimento ou descanso, você pode regressar para ao elevador na entrada de Shaft para voltar para Shevat.

Vá por uma lâmina giratória e pule sobre a borda ao leste para o outro lado. Desça a escada de mão e pegue o elevador para reentrar em Shafts, onde o Shevat Map agora está funcionando. Vá para o sul para a primeira interseção, então vá para oeste e entre na primeira porta ao longo da parede ao sul. Desça a escada espiral e saia da escada pelo portal ao sul. Siga o corredor a oeste para a interseção "T" e vá para o sul e siga o caminho para um chest contendo um útil Economether. Equipe Maria com este item para reduzir o uso de EP dela pela metade, porque seus ataques físicos causam muito pouco dano. Volte escada acima e vá para o norte até alcançar um elevador e selecione a opção para descer.

## GIMMICKS

Os inimigos chamados Gimmicks têm defenses extremamente altos, porém, eles possuem desprezíveis 6 Hit Points. Gaste todos os seis AP de seus personagens em ataques fracos (usando o botão ▲) para eliminar rapidamente os inimigos.

Aproveite esta oportunidade para salvar seu jogo no Memory Cube e vá para leste pulando sobre o elevador e as duas aberturas. (Se você não fizer o pulo, escale a escada de mão ao leste.) Desça mais duas escadas de mão e se aproxime das lâminas giratórias ao leste. Cuidadosamente cronometre seu pulo sobre uma das lâminas e então fique na mesma extremidade da lâmina de forma que você não seja derrubado pela borda de cimento. Suba na lâmina ao redor e espere até estar próximo a bater na parede e então rapidamente pule para a próxima lâmina. Se calcular corretamente, apenas uma lâmina deverá sair da parede. (Se não fizer isto, suba pela escada de mão ao sudeste).

## SOBRE MARIA...

Os ataques físicos de Maria são fracos, mantenha seus Ether Points altos e lance seus ataques Robo Control frequentemente. Para conservar EP, pegue o Economether na segunda parte de Shafts. Isto reduz o EP usado pela metade.

## SEQUE AS LÁGRIMAS

Acabe com os Tear rapidamente. A algum momento ela ganha power up, e lança um devastador ataque contra o grupo todo, podendo até mesmo matá-lo.

Depois de pegar o elevador, vá para o sul abaixo do corredor, passe pela porta e desça a escada espiral para o nível mais baixo e saia pela passagem ao leste. Siga o corredor leste e então ao sul para o final. Vá pela passagem e desça a segunda escada espiral e saia pela passagem ao sul. Na próxima interseção, você encontrará um Memory Cube ao oeste e um caminho que leva para à área do hangar ao sul. Após salvar seu game, entre na escotilha. Na hangar area, entre na porta ao oeste e siga na direção oeste. Então, para a surpresa de todos, Dominia aparece. Em seguida, Jessie faz outra aparição. Depois você receberá o poderoso Gear de Maria, Seibzehn.

## ACERTO DE CONTAS

As peças de Gold são abundantes nas Shafts. Demore bastante até seus personagens ganharem vários níveis e muita Grana.

# Alerta de Intrusos!

Neste ponto do game, você retorna automaticamente para Queen Zephyr: Todos os heróis, até mesmo Chu-Chu, concordam em repelir o ataque contra os quatro geradores de Shevat. Contudo, Maria tem uma grande surpresa!

**DESCOBERTAS DE CITAN SOBRE OS ATACANTES:**
Generator 1: Dois pequenos Gears e Solaris troops
Generator 2: Três White Knights, rápidos e manejáveis
Generator 3: Gear grande, com special attack e um White Knight
Generator 4: Gear grande e poderoso e dois White Knights.
Giant Gear: -

Selecione quatro membros do grupo para a batalha com o primeiro dos quatro Bosses. (Maria é pedido para não participar.) Faça sua escolha cuidadosamente.

**A MELHOR ESCOLHA:**

Generator 1: Elly
Generator 2: Bart
Generator 3: Citan, ou qualquer um com alta Agility. Rico (embora lento) tem cura e ataques poderosos
Generator 4: Fei

Antes de entrar nesta batalha, volte para Shevat, melhore seus Gears (se necessário) e descanse e salve na suíte dos heróis. Apenas depois de sua tropa estar o suficientemente descansada você deverá voltar para Queen Zephir. Quando você chegar ao local do combate, o Shevat Town Map, você consegue escolher a ordem das Geranerator Battles. (Se você escolheu o Gear correta para cada missão, isso não faz difrerença.)

Por ser este essencialmente um combate, se sinta livre para usar Booster. Se o grupo melhorou seus Gears para obter o máximo, essas batalhas não serão difíceis.

## 6 Solaris Guards & 2 Littlefoot Gears

**HP:** 200, 600

**EXP:** 2400 (6x), 300 (2x)

**GOLD:** 500 x 6

**Items:** Silver Ar, Rosesol

**Ataques:** Short Beam

Embora você possa destruir os guardas de Solaris com um acerto, eles são extremamente rápidos e cada um pode causar cerca de 250-300HP de dano. O ataque Aids de Elly irá eliminar todos os guardas de Solaris em um turno. Para os Littlefoots Gears, use seus ataques normais mais fortes.

## EQUIPE-SE!

Quando Bart (ou quem você escolheu para a segunda batalha) tiver a chance de lutar, tire um momento para equipar a Silver Ar. Faça o mesmo antes de todas as batalhas.

## 3 Whit Knights

**HP:** 290

**EXP:** 2800 (3x)

**GOLD:** 500 x 3

**Items:** LiteAr + 1

**Ataques:** Sword

Os White Knights são ágeis, mas suas espadas causam pouco dano. Alguns acertos são o suficiente para eliminar um White Knight. Use Booster e combos de Attack Level 1 em todo o outro turno. O Ygg D. Charge de Bart liquida um único inimigo nesta batalha. Outra maneira de vencer os White Knights é usar a habilidade Heaven Cent de Brigandier.

## 2 White Knights & Citadel

**HP:** 6000, 290 (2x)

**EXP:** 4400, 2800 (2x)

**GOLD:** 10000, 500 x 2

**Itens:** Gold Plate

**Ataques:** Sonic Boom, Machine Gun, Gel Breath

Use Booster no primeiro turno para pegar o ritmo da batalha. Destrua os White Knights primeiro com 30 point Fuel attacks, que leverão o nível de ataque do Gear escolhido para o level 2. Solte um ataque no Level 2 para causa bastante dano no Boss. Você pode então terminar o combate usando combos no Level 1. O Sonic Boom de Citadel e seus Gel attacks podem tirar aproximadamente 3500 HPs, mas os Gears deverão ter Frame HPs equipados.

## PROBLEMAS EM VENCER NOS GERADORES?

Se você tiver com problemas durante um batalha em particular, escolha este ela primeiro após o game carregar. Mude o herói até você vencer a batalha.

## 2 Whit Knights & Avalanche

**HP:** 5000, 290

**EXP:** 4800, 2800 (2x)

**GOLD:** 20000, 500 x 2

**Itens:** Noise Filter, Ether Ar

**Ataques:** Avalanche Drill (Defense Down), Sonic

Fei (ou quem for escolhido) deve vencer facilmente esta batalha. Imediatamente use Booster para elevar sua velocidade. Derrote os White Knights primeiro para elevar o nível de ataque de Weltall e então deixe Avalanche ter isto com um combo no Level 2. Avalanche usa ataques que causam 2000 HP de dano. Use um Frame HP para curar Weltall se seus HP ficar muito baixo. Fique fora do Sonic attack de Avalanche porque ele é extremamente poderoso.

Depois de derrotar os quatro chefes, Chu Chu entra em ação e enfrenta um Gear...

## Achtzehn

**HP:**
12000

**EXP:**
50000

**GOLD:**
10000

**Itens:**
Wizardry Ring

**Ataques:**
Electric

Use o botão X para atacar e após aproximadamente três rounds você vencerá. Porém, depois que Chu-Chu derrotar Achtzehn, Maria incita outra batalha contra Achtzehn. Continue usando ataques com o botão X e seus combos conforme ficarem disponíveis todo o outro turno e você não terá dificuldade nenhuma.

Volte para Yggdrasil II pela entrada central do andar inferior do Town Map Shevat.

# Proteja Nisan

**Observações**

**Inimigos**

Shakan Guards

**Itens**

## ITEM SHOP

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aquasol S | 100G | Zetasol | 100G | Speed Star | 1000G |
| Aquasol DX | 300G | Physimentsol | 50G | Element Aero | 1200G |
| Alphasol | 1000G | White Star | 500G | Element Terra | 1200G |
| Rosesol | 100G | Brown Star | 500G | Element Pyro | 1200G |
| Rosesol S | 300G | Red Star | 500G | Element Hydro | 1200G |
| Rosesol DX | 800DX | Blue Star | 500G | Omegasol | 50G |
| Sigmasol | 1500G | Hard Star | 800G | Survival Tent | 150G |

## ACESSORY SHOP

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Thunder Rod | 2200G | Silver Blood | 2800G | War Mail | 1800G |
| Stone Rod | 2200G | EthWind Ammo | 1000G | War Helm | 600G |
| Flare Rod | 2600G | EthWind Ammo | 1000G | Ether Stone | 500G |
| Ice Rod | 2200G | Eth Fire Ammo | 1000G | AntiEther Stone | 500G |
| Dynamite Rod | 4500G | Eth Water Ammo | 1000G | | |

## Gear Shop (após o Mausoleum)

| **Fuel** | | **Armor** | | **Parts** | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Engine** | | Z Alloy30/10 | 10,000G | Ether Ar | 1000G |
| B30-4200 | 10,000G | XMS 40 | 10,000G | Wind Veil Ar | 5000G |
| K35-350 | 12,000G | RX Metal 50 | 12,500G | Earth Veil Ar | 5000G |
| | | | | Fire Veil Ar | 5000G |
| Frame | | **Weapons** | | Water Veil Ar | 5000G |
| WELT-4200 | 8900G | Thunder RodG | 8200G | Power Magic | 3000G |
| WELT-12400 | 11,300G | Stone RodG | 8200G | Veil Doubler | 3000G |
| VIER-09800 | 8100G | Flare RodG | 8800G | Magic Guard | 3250G |
| VIER-120000 | 10,600G | Ice RodG | 8200G | Pilot Shield | 4000G |
| HEIM-11000 | 9700G | Chrono RodG | 10,000G | | |
| HEIM-13000 | 12,200G | BSnake GWhip | 6800G | | |
| BRIG-11000 | 9900G | SBlood GWhip | 7600G | | |
| BRIG-13000 | 11,200G | | | | |
| STIE-11700 | 10,000G | | | | |
| STIE-13800 | 12,000G | | | | |
| RENM-10200 | 8600G | | | | |
| RENM-12000 | 10,700G | | | | |

Você agora está a bordo do Yggdrasil III, uma combinação de nave/submarino voador.

## Controles da Yggdrasil 3

| | |
|---|---|
| ▲ | move para frente |
| R2 + ▲ | move para trás |
| R1 + R1 | muda a visão |
| ↑ | faz a nave subir |
| ↓ | faz a nave descer |
| ← | vira para a esquerda |
| → | vira para a direita |
| ○ | leva o grupo ao World Map |
| X | retira o grupo do World Map |
| □ | exibe a Ponte |

## EXPLORE O MUNDO!

Por causa do Yggdrosil III poder voar, agora é um momento excelente para um passeio ao redor do mundo.

Voe a Nisam, a cidade cercada por água que fic situada na parte noroeste do maior continente no Map Mundial. Entre na cidade e derrote todos os guarda (cerca de seis grupos de quatro). Fei, Bart, e qualque outro (menos Citan) deveria ir ao Mausoleum. Pegue qua quer uma das saídas laterais de Nisan para alcançar estrada circular que conduz para trás da Catedral. Fal com Margie no Town Map e você será levado automat camente par o interior do Mausoleum.

# Mausoléu

## Observações

## Inimigos

Shakhan Guard
Shakhan Monk
Freelancer

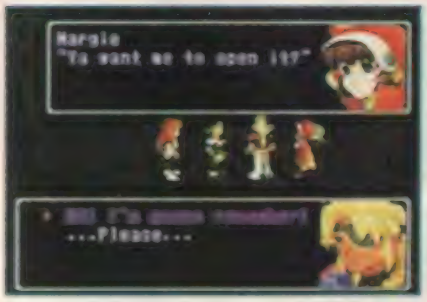
## Itens

**Desert Worm**
Baú na sala de controle
**Death Blower I**
Baú na Energy Block
**Tool Guy Itens**
Aquasol S
Aquasol DX
Alphasol
Rosesol
Rosesol S
Rosesol DX
Sigmsol
Zetasol
Physimentsol
White Star
Brown Star
Red Star
Blue Star
Hard Star
Speed Star
Element Aero
Element Terra
Element Pyro
Element Hydro
Omegsol
Survival Tent

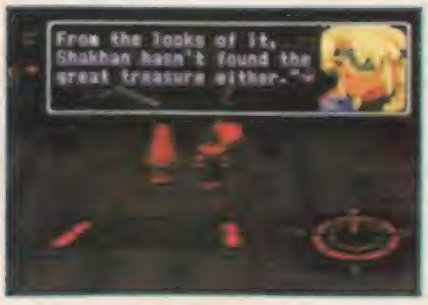
**Tool Guy's Weapons/ Acessories**

| | |
|---|---|
| Thunder Rod | 2200G |
| Stone Rod | 2200G |
| Flare Rod | 2600G |
| Ice Rod | 2200G |
| Dynamite Rod | 4500G |
| Silver Blood | 2800G |
| EthWind Ammo | 1000G |
| EthEarth Ammo | 1000G |
| EthFire Ammo | 1000G |
| EthWater Ammo | 1000G |
| War Mail | 1800G |
| War Helm | 600G |
| Ether Stone | 500G |
| AntiEtherstone | 500G |

É uma longa caminhada pelas escadarias antes de você alcançar o Mausoleum. Assim que você atinja a entrada, você pode pedir a Margie para abrir a porta, ou tentar tentar sozinho. De qualquer modo, você deve entrar. Seu primeiro desafio é um grande frupo de Shakhan Guards e Shakhan Monks. Derrote todos eles e você descobrirá os aldeões desaparecidos. Retornando para a cidade, entre no elevador localizado no centro da sala e use-o para o interior do Mausoleum.

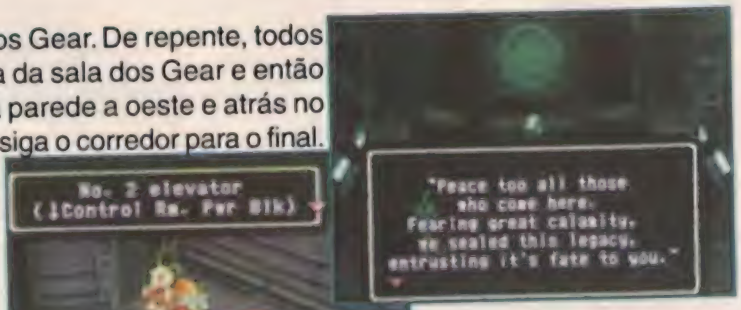


Siga o corredor ao sul e passe pela porta no final. Bart e Margie usam metade do Fatima Jasper para abrir a Jasper Lock. Vá para norte pela próxima porta. Siga o camninho para uma interseção. Pegue o lado oeste e passe a porta para entrar em uma sala de controle, onde você encontrará um Memory Cube e um chest. Desça para o nível inferior e procure o terminal de computador à direita. Deixe a sala pela porta ao norte e siga o corredor para uma interseção. Vá para leste na interseçãoe entre na porta ao final.



Pegue o Elevador Block No. 2 para subir, saia em outro corredor e então vá para sudoeste na interseção e entre na Energy Block. Siga o corredor para o leste e passe as primeiras três portas, para entrar na quarta. Vá para nordeste descendo o corredor e cheque a porta no final. Vire e entre na outra porta no corredor para encontrar outro Jasper Lock e um Memory Cube. Quando Bart e Margie ativarem o Jasper Lock, volte para a porta trancada a sudeste pelo corredor. Vá para o sul da porta até encontrar um depressão escura no chão. Siga o caminho escuro para sudoeste para entrar na nova área.

Procure a parede entre as pernas dos Gear. De repente, todos os computadores e luzes são ligados. Saia da sala dos Gear e então vá para noroeste fora da porta ao longo da parede a oeste e atrás no corredor curvo. Agora vá para o noroeste e siga o corredor para o final. Entre no No. 2 Elevator Block e vá para sudoeste, mudando para a direção leste na interseção para alcançar o No. 2 Elevator, que te leva para o Power Block.

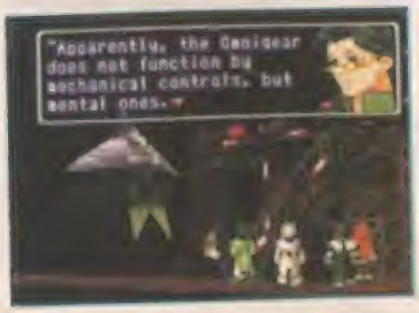


## NADA DE BATALHAS

Aqui não há uma única batalha para se preocupar. Mas, alguma coisa irá acontecer para eliminar a calma.

Saia do elevador e vá para noroeste na interseção para encontrar a sala de controle novamente. O "Tool Guy" está lá agora. Compre qualquer item que necessitar, weapons, armor, ou acessórios. Procure o computador novamente.

Os capangas de Shakhan agora enchem o complexo, então, se prepare para algum combate. Saia da sala de controle pela porta norte e pegue o No. 2 Elevator (leste da interseção). Então suba de elevador e então vá para oeste para uma interseção. Vá para sudoeste e entre na porta no final do corredore, que leva para o Energy Block. Após seguir o corredor para o leste, entre na quarta porta ao longo da parede a nordeste pelo corredor até o grupo se juntar.




Você então aparece na sala com o Memory Cube e um Jasper Lock. Após Bart e Sigurd destrancarem a porta, saia para encontrar Citan e Sigurd próximos a uma porta ao sudeste. Passe a porta para entrar no grande hangar e o time irá automatically para o hangar de Omnigear. Neste momento, Bart pega os controles do Omnigear Andvari.

## Neo Ethones

**HP:**
3300

**EXP:**
30500

**GOLD:**
10000

**Itens:**
Seal Barrier

**Ataques:**
Seal

O Seal lançado pelos Neo Etones, causa cerca de 2400-3000 Hit Points de dano para um dos Gears de seu grupo. Comece usando os ataques com o botão X contra um dos Neo Etones. Isto deve ser quase suficiente para destruir o Gear mirado. Termine com um ataque com X e então descarregue no segundo Neo Etone com combos Attack Level 1.

## ATUALIZAÇÃO?

Após a batalha, Bart obtém o Andvary Gear. Voltando a Nisan, você pode alterar seu grupo falando para o personagem que você quer incluir. Você deveria escolher Fei, Maria e Bart porque agora eles controlam Gears mais fortes.

## ELES VOLTARAM!

Liberando os habitantes da cidade, vá para a Tool Shop. Você irá encontrar novos produtos para os personagens e Gears.

Deixe Nisan e então vá para o oeste para encontrar a Ignas' Gate Cave. Salve seu game no World Map, vá para seus Gears e entrena caverna.

# Portal 1 : Margie

**Observações**

**Inimigos**

Hobgob
Planter
Lil' Kobold

**Itens**

Prossiga pra o norte para e entre no meio de uma emboscada. É o momento de se preparar para a segunda batalha com os Neo Etone Gears. Esses Gears são os mesmos que você lutou no Mausoleum.

## PREPARADO?

À frente está um chefe muito difícil. Se você gastar muito Fuel lutando com Neo Etones, deixe a caverna e retorne para Nisan — não se preocupe, o chefe espera por você! Equipe WaterVeil Ar ou acessórios que protejam contra fogo. Também equipe a Seal Armor para derrotar Neo-Etones.

Após a batalha, siga o caminho norte além do painel piscando no chão e passe pelas portas azuis no final, para a Gate Room.

## Shakhan

**HP:**
18000

**EXP:**
220000

**GOLD:**
30000

**Itens:**
Ether Ar+1

**Ataques:**
Ignas Storm (Fire Attack Seal Punch)

Esta será uma das suas batalhas mais difíceis. Quando Shakhan une seu Gear ao Gate Generator, ele cura seu Gear por 1000 HP todo o outro turno, e então acerta o grupo com seu ataque Ignas Storm, que causa entre 1500-3000 Hit Points de dano para cada membro do grupo. Quando Shakhan se separar do Gate Generator, ele atacará seus Gears com seu Seal Punch. Quando ele se reunir ao Gate Generator, a maioria dos seus Gear attacks irão fazer Shakhan restaurar seu Gear por 1000 HP. Use Booster em todos seus Gears no começo da batalha e use Charge para compensar os Boosters para cada Fuel Gear enquanto Shakhan está unido ao Gate Generator. Caso contrário, use os ataques normais e Attack Level combos no outro turno.

## INFINITY ATTACK LEVEL

Se você deixou seu Attack Level aumentar para Attack Level 3, você pode ver que você alcançou um Attack Level infinito.

Após a batalha, você aparecerá fora do portão. Agora é a hora de sair da caverna do jeito que entrou.

# Portal 2: Babel

**Observações**

**Inimigos**

**Itens**

O grupo decide destruir o Gate #2, localizado na Babel Tower. Voe para Babel Tower e o grupo irá se dividir em duas partes de três. Fei, Citan e Elly compõem uma delas.

## ESPERE AÍ!

Antes de ir para Babel Tower você precisa dar uma checada nos equipamentos. O Gear de Elly deve ser equipado com Flare Rod. Se você não tiver, você pode querer achar isto. Você também pode equipar armor que proteja contra Water attacks.

## VOU COM VOCÊ!

Após entrar na passagem ao longo da parede leste para o Memory Cube, você deve escolher seu segundo grupo que deve incluir Billy. O melhores dois outros personagens para escolher são Maria, por causa da força de seu Gear e Bart, porque seu Gear tem todas as habilidades balanceadas.

Estando na Babel Tower, siga o corredor para leste e então para o sul. Desça na primeira mina que você ver, saia de seu Gear e entre na porta ao longo da parede ao norte. Na sala de computador, Citan arruma o espelho enquanto Billy prepara para o Ft. Jasper cannon. Agora volta para Fei e Elly e uma série de lutas com os chefes.

## PREPAREM-SE!

Elly, que é exigido neste grupo, teve um grande problema contra Kelvena em Marinebasher. Apenas o Flare Rod causa dano em Marinebasher, enquanto os outros ataques parecem curar. A primeira e a terceira batalha são contra esses mesmos inimigos; sorte deles, se curarem entre as batalhas. Porém, Fei, Maria e Bart não se curam.

# Bladegash e Marinebasher

**HP:** 4000, 5000

**EXP:** 26000, 26000

**GOLD:** 5000 (x2)

**Itens:** EP Drive

**Ataques:** Bladegash (Elemental Sword Attacks, Heal), Marinebaser (Water Bubble, Tidal Wave, Heal)

Use Booster durante esta batalha para aumentar o número de ataques por turno de seus Gears. Confiantemente você esperou a hora de equipar o Gear de Elly com um Flare Rod. Ou então, você pode usar os ataques Thermo Cube e Thermo Dragon Ether Machini de Elly contra Marinebasher. Se você tiver o Flare Rod, tente eliminar Marinebsher primeiro. Iato é uma arma extra contra o Gear aquático de Kelvana e fica mais fácil vencer em apenas dois turnos. Se você não tiver o Flare Rod, ou mantenha o foco de Elly em Dominia ou use seu ataque Firebased Ether Machine contra Kelvaena. Quando Dominia se preparar parar usar seu ataque Elemental Sword, faça Elly usar seu Ether Machine para conter o efeito. Por exemplo, se Dominia lançar Water Sword, faça Elly combater com seu ataque Thermo Cube Fire. Em alguns casos, provocará o Elemental Sword de Dominia para quebrar, prevenindo o ataque. Porém, para aumentar a chance de Elly quebrar o ataque, ela deve usar este tipo de contra-ataque imediatamente após Dominia lançar um ataque Elemental Sword. Se concentre em eliminar um chefe de cada vez. Tente evitar usar qualquer Special Options que consuma Fuel agora.

# Grandgrowl e Skyghene

**HP:** 5000, 5000

**EXP:** 26000, 26000

**GOLD:** 5000 (x2)

**Itens:** VIT Drive, ETH Drive

**Ataques:** Skyghene (Triple Aerial Attack, Heal), Grandgrowl (Fire Breath, Heal)

Neste momento, Billy se prepara para o Ft. Jasper cannon. A batalha seria bastante fácil se Maria e Bart estivessem lutando. Empregue os ataques normais de cada personagem e os combos Level 2 nesta batalha. Use Booster e o Gear de Maria e ponha ambos os inimigos no chão com seu combo Attack Level 2, Dina Rush. Deve levar apenas alguns golpes para mandar os chefes para trás. Seu foco deve ser eliminar Skyghene primeiro, já que seu ataque Triple Aerial pode ser devastador. Se você escolher Bart para lutar, use Booster e sua habilidade Wild Smile em ambos os chefes para impedi-los de fugir de seus ataques.

## Bladegash e Marinebasher

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 4000, 5000 | 26000, 26000 | 5000 (x2) |

| Itens: | Ataques: |
|---|---|
| EP Drive | Bladegash (Elemental Sword Attacks, Heal), Marinebaser (Water Bubble, Tidal Wave, Heal) |

Fei e Elly devem lutar agora. Você saiu da primeira batalha com pelo menos 10,000 HPs e 2000 Fuel. Esta batalha pode ser extremamente difícil, mas apenas se Fei e Elly estiverem fracos. Prossiga e use Booster cedo para se dar uma vantagem de velocidade e então simplesmente siga a mesma tática que você usou anteriormente. Fuel pode ser um prêmio, mas você pode precisar usar mesmo restaurando seus Gear com Frame HP's.

## Grandgrowl e Skyghene

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 5000, 5000 | 26000, 26000 | 5000 (x2) |

| Itens: | Ataques: |
|---|---|
| VIT Drive, ETH Drive | Skyghene (Triple Aerial Attack, Heal), Grandgrowl (Fire Breath, Heal) |

Novamente, tenha seu foco em Skyghene e então em Grandgroul. Use a mesma tática que usou durante a primeira batalha e você deverá vencer facilmente. Billy prepara o Ft. Japer cannon uma segunda vez e acerta o espelho da Babel Tower, destruindo o portão debaixo de Ethos H.Q.

# Portal 3: Profundezas

Observações

Inimigos

Itens

### Armor e Accessories

| | | | |
|---|---|---|---|
| Marshal Rod | 1000G | Dervish Dress | 1400G |
| Serpent Sting | 1200 G | Wind Ring | 5000G |
| B&JM10A Ammo | 20G | Earth Ring | 5000G |
| ShotG50 Ammo | 30G | Fire Ring | 5000G |
| Penguim Coat | 1000G | Water Ring | 5000G |

### Tool Shop

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aquasol | 20 G | Brown Star | 500G |
| Aquasol S | 100G | Red Star | 500G |
| Rosesol | 10G | Blue Star | 500G |
| Rosesol S | 300G | Hard Sar | 800G |
| zetasol | 100G | Speed Star | 1000G |
| Physisol | 20G | Igissol | 2000G |
| Mentsol | 20G | Aegissol | 2000G |
| Physimentsol | 50G | Omegasol | 50G |
| White Star | 500G | Survival Tent | 150G |

### Gear Shop

**Engine**

| | |
|---|---|
| F40-54000 | 13,000G |

**Frame**

| | |
|---|---|
| WELT-14800 | 11,900G |
| VIER- 14300 | 13,600G |
| HEIM-1300 | 11,200G |
| BRIG-15800 | 12,400G |
| STIE-16500 | 13,000G |
| RENM-14200 | 12,800G |

**Armor**

| | |
|---|---|
| Z Alloy 40/15 | 12,500G |
| RX Metal 50 | 12,500G |

**Weapons**

| | |
|---|---|
| Chaos RodgG | 13,200G |
| G-Matchlock | 20,000G |
| G-M10A Ammo | 100G |
| G-M10S Ammo | 200G |
| G-M 686A Ammo | 200G |
| G-GG040 Ammo | 100G |
| G- GG060 Ammo | 200G |
| G- GG080 Ammo | 300G |
| B-M Aero Ammo | 500G |
| G-M Terra Ammo | 500G |
| G-M Pyro Ammo | 500G |
| G- M Hydro Ammo | 500G |

**Parts**

| | |
|---|---|
| Lens Cover | 2500G |
| Engine Guard | 2500G |
| Tank Repairer | 5000G |
| Ar Repairer | 4000G |
| Motion Guard | 400G |
| Frame HP10 | 250G |
| Frame HP30 | 750G |
| Frame HP 50 | 1250G |

A ESTA
Capítulo 42
XENOGEARS
PORTAL 3
PROFUNDEZAS

O grupo planeja atacar Gate #3. Voe para Thames, localizado no canto sudoeste do World Map. A Thames' Gear Shop tem alguns novos upgrades para seus Gears. Depois de explorar Thames um pouco, fale com o capitão na Bridge (4º andar).

Após falar com o capitão, volte para Yggdrasil III e salve seu jogo. Fale com Sigurd e ele automaticamente pilotará o Yggdrasil III para Saragosso e seu grupo irá aparecer ao fundo do oceano.

## DICAS SUBMARINAS

Quando nadando contra a corrente, use o modo "running" pressionando o botão ○ junto com o direcional.

## Túnel Subaquático

**Observações**

**Inimigos**

Aragonite
Death Scythe
Medusoid
Merman
Salvager

**Itens**

**Itens**
**Dark Rod**
Chest após uma à direita e duas à esquerda
**Mermaid Mail**
Chest após duas à esquerda
Death Blower 2
Chest após uma à direita, uma à esquerda e uma à direita

## CORREDOR ELÉTRICO

A maioria dos inimigos subaquáticos lançam ataques elétricos. Após derrotá-los, você deve receber algum Insulated Ar ou Insulate Ar-1. Equipe isto antes do próximo combate. Você deve também equipar seus Gears com Micas, 02 Cylinders, D Circuits ou Grounds. Todas estas partes são úteis no Underwater Tunnel.

Esta área parecerá confusa no começo, mas você se acostuma. O labirinto inclui várias interseções onde você pode ir ou à direita ou à esquerda. Alguns caminhos levam para chests e outros para nada. Se lembre disso, se for em direção à tela, pressionando ↓ no direcional e espere no meio da caverna curva. Nos próximos dois garfos do túnel, pegue as passagens à esquerda. Eles levam para uma interseção com uma estranha com uma estranha corrente que empurram seus Gears para trás. Segure ↑ no direcional e use uma mistura de nado e pulo (X e ▲) para nadar pela corrente pela ao leste do túnel. A corrente é muito forte para prosseguir pelo túnel neste momento.

# VOLTANDO À TONA

Você pode voltar para Yggdasil III segurando o direcional no ponto de partida. Responda "yes" quando for perguntado se você deseja voltar para o Yggdrasil III.

À frente você se encontrará em uma sala com dois treasure chests. (Não confunda esta sala com a sala contendo o Memory Cube e um chest.) Abrindo o chest vazio à esquerda, desliga a forte corrente que você encontrou antes.

Deixe a treasure room e nade de volta segurando ↓ no direcional para uma primeira interseção. Você deverá ver alguma planta marinha no túnel onde a forte corrente estava vindo. Entre nesse túnel e você irá entrar em um túnel completamente coberto por algas. Continue para frente segurando ↑ no direcional até encontrar uma caverna com um Memory Cube e um chest. Entre nas portas duplas azuis e se prepare para a batalha.

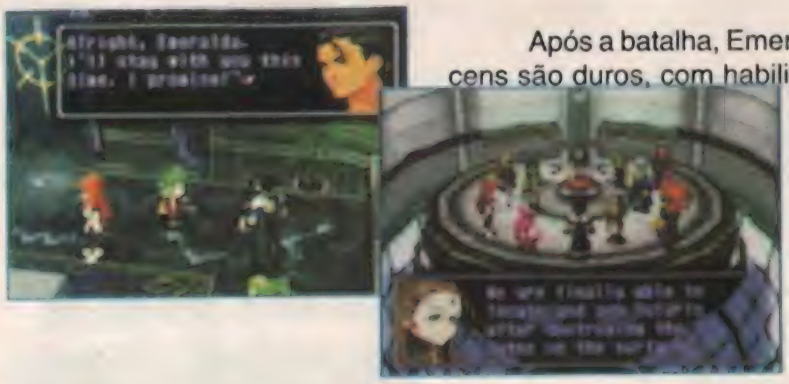
## Crescens

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 14800 | 255000 | 10000 |

**Itens:**

**Ataques:** Backflip, Cloud Shower, Folling Rocks

Você melhorou seus Gear em Thames? Então, esta batalha não será problema. Crescens é um mestre em fugir. Você levará algum tempo para acerta-lo com ataques normais, especialmente o X attack. Segure ← e mude para ataques mais fracos para elevar seus combos para o Level 2. Considerando que Fuel não deve ser problema nesta batalha, você deve usar Booster em cada Gear o mais cedo possível. Crescens tem uma variedade de ataques que podem causar cerca de 2000 Hit Points de dano para um herói, e um temeroso ataque de alvos multiplos que causam cerca de 2000 Hit Points de dano para todos os seus três Gears.



Após a batalha, Emeralda une todos no Yggdrasil. Ela e Crescens são duros, com habilidades especiais e técnicas. Após uma breve conversa, todos voltam para Shevat para falar com a Queen Zephir. Quando você estiver pronto para partir, volte para os aposentos da rainha Zephir e fale a Citan que você está pronto para ir.

## CUIDADO!

Esta é a última vez que você pode visitar todas as cidades no World Map. Se você quiser, volte a todas as cidades para melhorar seus personagens e Gears e se abasteça. Se você precisar aumentar níveis, volte para Shevat's Shaft. No caso de dar errado, se certifique de ter salvo seu jogo na Yggdrasil's Bridge e não salve novamente.

## Em Solaris

### Observações

### Inimigos

### Itens

**Aquasol DX**
Chest no Security Maze
**Crimson Vest**
Chest em Sewer
**Aquasol DX**
Chest em Sewer
**Feathered Cap**
Chest em Seuer

**Item Shop**

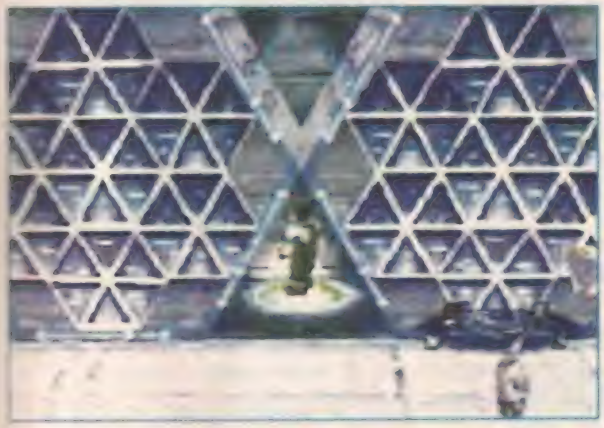
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aquasol S | 100G | Sigmasol | 1500G | Blue Star | 500G |
| Aquasol DX | 300G | Zetasol | 100G | Hard Star | 800G |
| Alphasol | 1000G | Physimentsol | 50G | Speed Star | 1000G |
| Rosesol S | 300G | White Star | 500G | Omegasol | 50G |
| Rosesol DX | 800G | Brown Star | 500G | Suveival Tent | 150G |
| | | Red Star | 500G | | |

**Weapon Shop**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Matchlock | 12,000G | ShotG70 | 90G | MatPyro Ammo | 150G |
| B&JM10X Ammo | 60G | MatAero Ammo | 150G | MatHydro Ammo | 2800G |
| B&JM686X | 80G | MatTerra Ammo | 150G | Feathered Cap | 1200G |

O Solaris Empire é a raiz do mal que nossos heróis e Ignas têm experimentado.

Cheque o tubo de transporte vazio. Fei é varrido para longe, mas pelo menos o mundo não está mais às avessas. Fei termina em um quarto **14-1-6**, com um bem vindo Memory Cube.



## CUIDADO!

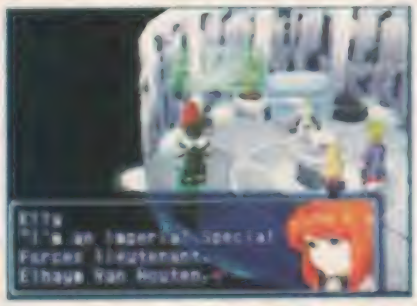
Não salve aqui sobre o save anterior, para ir de Shevat para Solaris. Salve em um espaço vazio para não correr o risco salvar por cima.

Vá para noroeste uma plataforma flutuante leva aos quartos 10-4-1. Você se reunirá com Elly. Deixe os quartos 10-4-1 e vá para noroeste para a segunda plataforma flutuante que vai para aos 12- 3-6. Fale com Samsom e concorde com plano dele de receber uma licença de trabalho.

Saia dos Samon's living quarts e vá para o sudeste. Fale com o guarda em frente a porta. Passe pela porta ao nordeste para entrar no labirinto. Siga o corredor e entre no elevador na primeira sala e suba um nível.

Entre no corredor a sudeste e você sairá em uma área esquisita com dois Security Cubes patrulhando a área. Você deve passar pela sala sem ser descoberto pelos Security Cubes ou então voltará par o começo do labirinto.

## ESCONDENDO-SE DOS CUBOS



Após deixar a sala Security Cube, entre no elevador próximo para atingir o 3º andar. Então prossiga para nordeste após o elevador e entre na porta no final do corredor para encontrar Samson. Depois de atravessar dois security cheks, você terminará em uma sala cheia de pessoas. Saia pelas portas duplas ao nordeste para chegar a Abort Plaza, então para o nordeste por cima da primeira skybridge, então noroeste, por cima da segunda skybridge.

Há muita coisa a fazer aqui. Você pode ir para as lojas ou ir direto para sua primeira meta, achando ingressos para a cerimônia de dedicatória a chegar. Depois de atravessar a segundo skybridge, caminhe para noroeste e entre no edifício com a porta rotativa verde. Entre no elevador até o segundo andar e fale com a mulher de vermelho dentro da sala ao sudeste. Selecione "Please" para receber tickets para a dedicatória.

Deixe o edifício e caminhe para o sudeste até alcançar um guarda que bloqueia seu caminho. Vendo que você tem tickts ele deixa você passar. Durante a cerimônia, Fei e Elly conseguem se inlfiltrar.

Depois, no sewer system, vá para oeste, vá de um lado para outro sobre a água pela pequena ponte e pule sobre os obstáculos. Durante esta viagem, você lutará constantemente com Security Cubes. No combate, se a tela exibir "Defense Up/Ether Defense Down" então ataque o Security Cube com Ether Attacks. Se ela mostrar "Ether DefenseUp/Defense Down", então ataque o Security Cub com physical attacks. (Não há fuga nestas batalhas). Suba a escada vermelha quando chegar no final do Sewer tunnel.

Depois de sair de Sewer, Fei e Elly se encontram na frente de um portão largo. Entre no portão, que leva para a residência da família de Elly. Deixe o quarto de Elly, desça os degraus e tente entrar no quarto do pai de Elly (primeira porta a noroeste).

Siga Medena pela porta a sudoeste desça as escadas e fale com ela. Ela vai prontamente para a stone. Assim que ela sai, o pai de Elly entra no quarto e procura o terminal do computador, atrás da escrivaninha.

Fei reaparecerá sozinho, de volta à cidade. Vá para o nível superior e cruze as duas pontes aéreas, entrando no prédio ali. Uma vez dentro, passe pelo guarda próximo ao canto sudeste e entre pela porta. Fei encontrará com Citan.

Vá para o Sudeste através das portas duplas e você sairá em um elevador; então passe através do ponto de checagem de segurança. Siga a sudeste e siga o corredor, passando o primeiro elevador e entrando no segundopara descer. Pas-

se pela porta noroeste e você estará de volta ao salão com os cubos de seguranças. Entretanto, a segurança não está mais ativada. Faça seu caminho através da área e saia.

Ande à noroeste e entre no elevador para descer e então siga o corredor à sudoeste da saída. As coisas ficarão muito familiares.se pela porta noroeste e você estará de volta ao salão com os cubos de seguranças. Entretanto, a segurança não está mais ativada. Faça seu caminho através da área e saia.

Se quiser você pode voltar ao cubículo de Fei, descansar e salvar seu progresso. Se não, apenas siga a oeste para o aspirador de pó. Entre lá e você estará pronto para fugir de Solaris.

## Escapada de Solaris

**Observações**

**Inimigos**

Dorothy, Neo Wels, Orphan, Solaris Guard, Security Cube, Bloody Bros

**Itens**

Vide abaixo

**ITENS**

Extra Ar+1 ---------- Em um braco de Ventilador
Hob-Steak ---------- No Baú após o ventilador
Aquasol DX ---------- No baú da Crate Room
Gold Billion - Coloque a senha correta no computador
Gold Nugget Coloque o código correto no computador
Gold Nugget ---------- Baú na sala de Soylent System
Zetasol ---------- Baú na sala de Soylent System
Aquasol DX --------- na sala principalde computadores
Survival Tent -------- Na mesma sala do Memory Cube
Muscle Belt ---------- Em uma cela
Hob-Meat ---------- Em uma cela
Scales ---------- Em uma cela
Angelic Robe ---------- Em uma Cela
Eyeball ---------- Em uma cela
Hob-Steak ---------- Em uma cela
Extra Ar+6 ---------- Na sala de controles
Eyeball ---------- Na sala de exames
Gold Nugget ---------- Na sala de exames
Hob-Meat ---------- Na sala de exames
Aquasol DX ---------- Na sala de conferência
Aquasol DX ------- Na sala da escada em espiral
Survival Tent ------ Na sala da escada em espiral
Aquasol DX ---------- Na sala dos Wels
Ether Veiler ---------- Na grande jaula
Deathblower3 ---------- Na grande jaula
Dark Hekm ------ Na sala das Passwords de som
Dark ArmorNa sala com um mostruário de motos
B&JM686S Ammo ---------- Na sala dos Mapas
Silver Ar+1 ---------- Na sala da rampa verde
Extra Ar+6 ---------- Na sala da rampa verde
Survival Tent ---------- Na sala da rampa verde
Extra Ar DX-------- Na sala logo após as rampas
Sonic Wave ---------- Na sala colorida
Silver Ar+1 ---------- Na sala colorida
Speed Ring S ---------- Na sala de Hologramas.

## VOLTANDO

A área dos detritos é bem grande. Se você quiser voltar à cidade principal, examine o painel vermelho na primeira sala. Isso fará com que uma escada caia do teto, permitindo que você suba e saia.

Comece procurando o peinael verde e brilhante à nordeste a entrada do aspirador. Elly logo aparecerá com um **Army Cardkey**. Reexamine o painel verde e seu grupo será sugado para dentro.

Saia da sala através da porta no topo nordeste. Suba as três escadas e entre na sala no topo. Para passar pelo ventilador você precisará de uma ajudinha dos escombros ao sudoeste, empurrando-os nas lâminas. Empurre os escombros correndo de contra ele. Uma vez paradas as lâminas, você poderá saltar para o poço.

## VENCENDO DOROTHY

Estas feras criadoras de problemas podem ser bastante chatas. Elas apenas recebem dano de Ethers de cura ou itens. Procure usar o Inner Healing de Fei ou o Sazanami de Citan para acabar de vez com elas.

Caia no buraco e se esgueire pela parede, caindo sobre a plataforma abaixo. Se errar, terá de começar do início da área do lixo de Solaris. Se isso acontecer, volte até a parte do ventilador e tente novamente. Suba as escadas encontradas no buraco e atravesse a porta ao nordeste. Siga o corredor ainda nesta direção, então vire a sudeste e então nordeste novamente na primeira bifrcação que encontrar, atravessando a porta. Desça as escadas e tente passar pelas portas duplas no muro noroeste. Os personagens resolverão fazer uma pausa para o aumoço.

Depois do lanchinho, entre na grande sala das portas duplas, chegando a várias esteiras rolantes. Suba as escadas ao sudoeste e cruze à noroeste pela ponte até o outro lado. Você encontrará uma porta na parede noroeste levando à sala dos computadores.

Desça até o andar inferior e procure pelo computador. O computador funciona colocando-se uma série de dois números — 1 e 2, por exemplo, fará com que algo aconteça. Os códigos são aleatórios, mas voc6e saberá quando conseguiu caso a mensagem "Foreign Object Scanner is Off". Agora você pode andar livremente pelas esteiras. Você também pode conseguir vários outros itens colocando-se outras combinações.

Volte à sala das esteiras. Siga à sideste cruzando a ponte, mas desta vez tome a primeira rampa que que desce para nordeste, pegando carona na esteira, correndo contra ela e saltando sobre os canos. Saia na rampa noroeste assim que você passar por debaixo do arco. Siga para as portas duplas no corredor nordeste e entre na próxima sala.

Siga a sudeste por cima da ponte e então para sudoeste, descendo a rampa para sair na parte de trás da sala das esterias rolantes. Lá você encontrará o tão esperado Memory Cube. Salve seu progresso e atravesse a porta na parede sudeste e salte no elevador para subir.

No topo, atravesse as portas. Siga para sudeste e passe por outras porta para entrar em uma sala com uma longa escada espiral e várias portas de metal trancadas. Atravesse as portas duplas ao nordeste.

Siga o corredor à nordeste até seu fim. Se você quiser explorar, as duas salas laterais possuem alguns baús e um Memory Cube. Atravesse a porta ao sudeste e passe pelo corredor até chegar a uma imensa sala escura. Então desça as escadas ande a sudeste, cruze a passarela e procure por um pequeno painel de controle para poder acender as luzes.

Suba as escadas para sudoeste e atravesse a porta no topo. Passe pelas portas duplas até chegar a uma sala com várias celas. Quando você passar pela cela do meio, um cara de Kislev alerta vocês de não libertá-lo. Você pode abrir a cela examinando o painel de controle na parede atrás da cela. Se sua decisão foi essa, então terá de lutar com ele e qualquer outro dentro da jaula. Uma vez todos destruídos, você poderá conseguir um **Angelic Robe** e um **Muscle Belt**. Mas, uma vez aberta, não há escpapatória.

Saia da sala através das portas duplas so sudoeste, siga o corredor a sudoeste e atravesse portas duplas para encontrar mais pobres almas. Você também, pode enfrentá-los para pegar os itens na cela. Saia da sala à sudoeste.

Siga o corredor para noroeste , passando pelos dois primeiros corredores para o sudoeste, e então entrando na sla para encontrar uma grande sala de conferências. Procure por um terminal de computador e desligue o Security System Lock.

De volta ao corredor, siga à nordeste através de algumas portas duplas para voltar para a sala da escada em espiral. Prossiga pela escada e atravesse as recém-abertas portas vermelhas semi-transparentes.

Na próxima sala, siga a sudeste pela intersecção e saia através das portas duplas ao final. Continue passando pelas atrocidades e continue à sudeste até uma sala cheia de máquinas rotatórias.

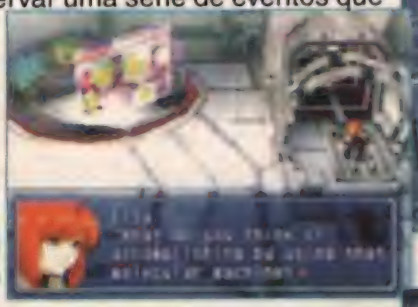
Saia da sala para o sudeste e reserve um tempo para salvar seu progresso no Memory Cube. Continue a se aventurar para sudeste até achar uma bifurcação em T. Então siga à nordeste até chegar a uma grande porta de aço. Agora é hora de colocar o seguinte código: ↑↓↑←→ e então o botão X para desativar a tranca da porta.

Siga para sudoeste e você encontrará três portas. Atrás de cada uma há uma longa rampa com um baú e uma porta. Todas as três rampas levam à mesma área, mas você predferirá entrar em todas para recolher os tesouros.

Saia do topo de uma das salas das rampas verdes e siga a sudeste (não se esqueça de pegar a Extra Ar DX na parte mais ao norte deste local!). Continue deixando passar três passagens laterais, e então tome o primeiro caminho para sudeste e vá através de uma porta ao seu final. Você entrará em uma estranha sala repleta de hologramas de seus personagens.

Saia para o corredor principal e siga para sudoeste até uma intersecção. Citan abrirá a porta de metl que impedia seu caminho. No momento seguinte Fei está sozinho, numa sala escura.

Ande à sudoeste e tome o primeiro caminho para sudeste. Entre na porta ao final do corredor para observar uma série de eventos que não haviam sido vistos. Billy e Bart se unem a Fei neste ponto. Comece seguindo para sudoeste encontrando um alçapão. Levante o ançapão e entre no laboratório de Krelian para salvar Elly.



É hora de se dividir! Da base das escadas, siga o corredor a sudoeste até o final, entrando pela porta sudeste. Você entrará em uma sala com seus outros personagens, um Memory Cube e um Blue Change Character. Depois de escolher seu grupo e salvar seu progresso, saia desta sala através do canto sudeste.

## Lobo Solitário

### Observações

### Inimigos

Dorothy
Neo Wels
Orphan
Solaris Guard
Security Cube
Bloody Bros

### Itens

**B&JM686S**
No baú da sala principal
**Panalphasol**
Baú na sala de controle das motos
**ShotG70 Ammo**
Baú na sala de conferências
**Aquasol DX**
Baú na segunda sala de conferências
**SurvivalTent**
Baú na segunda sala de controle de motos
**Panalphasol**
Baú no corredor
**Aquasol DX**
Baú na segunda sala principal

# Lágrimas Dolorosas

## Itens

Depois de deixar a sala através da saída ao sudeste, siga o corredor para sudeste e então para sudoeste até o seu final, passando pela porta na parede oeste. Na bifurcação em cruz, siga ao sul e saia pela porta no final dele. Você sairá em um longo e metálico túnel. Suga o túnel para sudoeste e vá através da porta no final para sair em um novo setor. Continue a sudoeste até chegar a uma bifurcação em T. Continue a sudoeste e siga o corredor até o final, atravessando a porta. Você estará em um longo e metálico túnel. Siga o túnel a sudoeste até o fim e vá para a porta que você avistará para a nova parte deste labirinto.

Você estará agora em um novo labirinto com paredes azuis. Entre no pequeno corredor para o sudeste e vá até seu fim, passando pela porta preta, passando a seguir para sudoeste até uma outra porta preta. Siga o corredor para sudoeste deixando de lado o corredor mais ao sul — exceto que voc6e queira salvar seu progresso — e passe pela porta negra ao final.

Siga o curto corredor ao noroeste e atravesse a porta preta. Siga a sudoeste na bifurcação em T e vá através da porta negra no final. Vá para sudeste quando chegar a outro T e atravesse mais uma porta preta em seu final. Você estará em uma nova sala com um Memory Cube, um Change Character Icon e o resto de seu grupo. Assim que você salvar o progresso e recuperar o HP de todos, saia ao sudoeste.

Grahf faz outra aparição. Ainda é dada a opção de mudar seu grupo antes de enfrentá-lo. Sugerimos que você leve Citan, em especial por todos os Level Ups que ele deve ter recebido perambulando com você em Solaris.

## Grafh a Executioner

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 6666, 4444 | 0, 92000 | 0 |

**Itens:**

**Ataques:**

Karate Combo, Fly High Stomp, Aerial Fireball Attack

Apesar da aparência, esta pode ser bastante fácil. Se você tiver Citan em seu grupo, comece seu primeiro turno soltando seu Arcana Renki. Use o segundo turno para soltar seu Senkei e elevar a velocidade de seus aliados. Focalize seus ataques em Executioner com Deathblows de 7AP. A Executioner possui um ataque que afeta a todos no grupo, além de outro que remove todo o HP de um deles. Já Grahf prefere atacar individualmente cada um. Você não precisará se preocupar com danos sofridos se Executioner for derrotada. Apenas certifique-se de manter seu HP acima de 200 - 300.

O mundo todo parece ruir com as chamas do despertado...

# Quebrando os Selos

**Observações**

**Inimigos**

**Itens**

Assim que Fei despertar, vá falar com Taura na sala de estar. Assim que Fei e Elly estiverem reunidos novamente, volte para a casa de Taura através da porta a oeste e entre na sala do Nanoreator. Taura dará a Fei um Emotion Control Device, ao mesmo tempo que Citan, do outro lado do mundo, recupera seu Omnigear, Fenrir.

Nesse ponto Ramsus reaparece com seu Omnigear, Vendetta, mas Weltall-2 tem algumas maravilhas na manga...

## Vendetta

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 12000 | 33000 | 50000 |

**Itens:**

**Ataques:**

Blaze Pose, Mega Flare

Torne esta uma batalha rápida. Nos três primeiros turnos, ligue o System ID e use Deathblows de Infinity Attack Level. Se ele ainda estiver de pé, repita a operação e ele não resistirá.

Ramsus realiza seu Blazing Pose a cada dois turnos mas não possui um Hit% alto. Quando atinge, contudo, causa até 3000 de dano — o que não é muito problema com o novo HP de Weltall 2, certo?

Depois de derrotar Ramsus, uma grande destruição causada pelos nanoinibidores de limites, criados por Taura, se abate sobre Ignas... Salve seu progresso e prossiga.

## Yggdrasil IV

**Observações**

**Inimigos**

**Itens**

Bart ativa a nave de batalha secreta (aquele coisa rosa, centro de Nortune) e combina com sua própria nave para formar a poderosa e apelona Super Dimensional GEarYggdrasil IV (alguém aí falou em Macross?).

## Ft. Hurricane

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 15000 | 33000 | 50000 |

**Itens:**

**Ataques:**

Blue Star

Talvez colocaram esta batalha apenas para mostrar o poder de um gear com 99.999 de HP... Ligue o Booster logo de cara e comece a atacar com X sem parar. Quando você perceber, ele já estará morto...

## Sufal Mass e 4 Sufals

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 4800 | 98000 | 30000 |

**Itens:** Pilot Shield, Gold Nugget, Gold Billion

**Ataques:** Sufal Mass

O Sufal Mass aposta na paciência e ataca com golpes fracos de início. Detrua quase todos os Sufals, deixando somente um deles. Do contrário, Sufal Mass soltará seu mais poderoso ataque. E tome cuidado com os ataques utilizados: elementos, sejam de Deathblows ou de Ethers, recarregam a energia de Sufal. Use Combos ou Deathblows de 6 AP.

Obs: Se a batalha de Sufal demorar muito, ele mesmo matará o Sufal e começará a soltar seu Sufal Mass como um louco... Evite isso sendo rápido!

## Poço de Almas

**Observações**

**Inimigos**

Defender
Death Eater

**Itens**

**Ether Guard**
No baú atrás de Johnny
**Starlight**
Baú perto de Johnny
**Zetasol DX**
Baú fora da cúpula
**King's Helm**
Baú fora da cúpula
**Gold Billion**
Baú perto da entrada
**Wizardry Ring**
Baú na sala escura
**SurvivalTent**
Baú na sala após a escura
**Zetasol DX**
Baú na sala de computadores

### ITEM SHOP

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aquasol | 20G | White Star | 500G |
| Aquasol S | 100G | Brown Star | 500G |
| Aquasol DX | 300G | Red Star | 500G |
| Alphasol | 1000G | Blue Star | 500G |
| Rosesol | 100G | Hard Star | 800G |
| Rosesol S | 300G | Speed Star | 1000G |
| Zetasol | 100G | Igissol | 2000G |
| Physimentsol | 50G | Aegissol | 2000G |
| Physisol | 10G | Omegasol | 50G |
| Mentsol | 20G | Survival Tent | 150G |

## ACESSORY SHOP

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| WonderWhip | 6200G | Shot G50 Ammo | 30G | Black Helmet | 2000G |
| Yamame Sword | 12000G | Shot G60 Ammo | 60G | Power Ring S | 800G |
| B&J686S Ammo | 20G | Shot G70 Ammo | 90G | Stamina Ring S | 600G |
| B&JM10S Ammo | 40G | Shot G80 Ammo | 120G | Speed Ring | 1200G |
| B&JM10X Ammo | 60G | Mat Aero Ammo | 150G | Guardian Ring | 2000G |
| B&JM686A Ammo | 40G | Mat Terra Ammo | 150G | Evasion Ring | 3000G |
| B&JM686S Ammo | 60G | Mat Pyro Ammo | 150G | Body Guard | 8000G |
| B&JM686X Ammo | 80G | Mat Hydro Ammo | 150G | Mind Guard | 8000G |
| Godson Ammo | 200G | Black Leather | 2000G | | |

## Gear Shop

| **Fuel** | | **Armor** | | **Parts** | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Engine** | | Z Alloy50/20 | 15,000G | Extra Ar +7 | 400G |
| G45-4600 | 18,000G | RX Metal 60 | 15,000G | Ether Ar +1 | 2000G |
| S50-6600 | 24,000G | Z Alloy 60/25 | 20,500G | Lite Ar+3 | 600G |
| S55-5800 | 24,000G | RX Metal 70 | 20,500G | FX Cleaner | 5000G |
| | | | | A Charger | 2500G |
| Frame | | **Weapons** | | Frame HP10 | 250G |
| WELT-21200 | 15100G | Sonic Whip | 16800G | Frame HP30 | 750G |
| VIER-17000 | 15600G | Yamame Sword | 13000G | Frame HP50 | 1250G |
| HEIM-19000 | 13300G | Matchlock | 20000G | Frame HP70 | 1750G |
| BRIG-15800 | 15000G | M10X Ammo | 300G | Frame HP90 | 2500G |
| BRIG-22200 | 15000G | M686X Ammo | 400G | Tank Guard | 3000G |
| STIE-16500 | 13000G | GG080 Ammo | 300G | | |
| STIE-20000 | 14200G | GG100 Ammo | 400G | | |
| RENM-14200 | 12800G | M Aero Ammo | 500G | | |
| RENM-20800 | 14900G | M Terra Ammo | 500G | | |
| #17-22000 | 15000G | M Pyro Ammo | 500G | | |
| CRES-17200 | 12500G | M Hydro Ammo | 500G | | |

## GRANA!

Depois de completar tantos Dungeons é bem provável que você tenha uma boa grana para gastar nestes equipamentos. Aproveite os preços de Johnny!

Suba em seus Gears e andem para noroeste. Ao longo deste caminho você encontrará um Memory Cube, um Character Change Icon e um robô chamado Johnny. Siga para o norte, seguindo o caminho que parece uma auto estrada cruzando a ponte até vocêchegar a uma cúpula. Saia dos Gears para poder adentrar lá.

Comece seguindo ao norte e então siga para leste na primeira bifurcação que encontrar. Continue a subir as escadas e siga o corredor para norte até que você chegue a outro seguindo para oeste. Vire a oeste e passe pela porta para uma passarela protegida com vidro. Entre na porta ao final da passarela para encontrar uma sala escura. Você precisa encontrar uma forma de destravar as portas nessa sala. Mas como? Notou as faíscas saindo? Bem, apenas verifique o lugar para você receber um Fuse. Mas a entrada do fusível está do doutro lado da porta.

Saia da sala escura e volte pelas passarelas até o caminho principal. Siga ao norte na bifurcação e entre na porta oeste, ao final do corredor. Procure pelas caixas no canto e você receberá um **Fuse**.

Volte para a sala escura e examine o painel com as faíscas pressionando X sobre ele. Ela vai se ligar e os computadores estarão liberados. Agora destrave a porta A Door Lock System.

Passe pela porta norte e siga até encontrar uma bifurcação em Y. Siga para sudeste e prossiga até o final, seguindo pela porta na parede oeste.

Examine o terminal de computador ao norte da porta com o botão X. Quando a máquina se iniciar, ela exigirá uma senha. Execute o código 0320 para desativar tanto a trava quanto os sistemas de segurança do computador com a mensagem: "B Door Lock System Off".

Saia da sala e siga o corredor ao norte, passando logo em seguida para o corredor leste. Entre pela poporta do corredor e tome um elevador, chegando a um amplo lugar semi-circular com um Memory Cube. Atravesse a porta na parte norte e você encontrará a sala de controle.

Ande para o norte e verifique o computador central para destravar o elevador dentral que o levará para o subsolo da base. Agora você verificar cada um dos quatro computadores desta parte área, na ordem alfa-numérica que aparecem, dando informações sobre os códigos que devem ser inseridos para se atingir o nível mais baixo do local. Para facilitar as coisas, aqui vai a resolução do problema: Terminal A = 2, B=4, C=8 e D=5.

Depois de colocar os códigos corretamente nos quatro computadores, procure um terminal maior, negro, diante do grande elevador. Feito isso, a mensagem "Anima Relic Released" surgirá.

Prossiga pelas quatro portas duplas de aço até chegar a uma grande sala circular com o Anim Relic. Depois de ativar o painel, Billy surgirá e dirá que algo o atrai, que o Anima Relic o chama. Nesse momento, Renmazuo sofre sua transformação e se torna um Onminigear.

Antes de sair, vocês se deparam com a geração Tele-Tubbie dos Elements, a elite máxima do exército de Solaris (lembrando que antes os Elements eram Citan / Hyuga, Sigurd e Ramsus, comandados por Jessie Lee / Jesiah): Dominia, Kelvena, Seraphita e Tolone

## Elements

**HP:**

4000, 2000, 2000, 2500

**EXP:**

30000

**GOLD:**

10000

**Itens:**

Todos os Drives

**Ataques:**

Steal All EP, Wind Storm, Positron Beam

Comece esta batalha elevando a velocidade de todos com Citan ou Billy, tornando as coisas muito mais fáceis. Kelvena cura todas em seu grupo, o que a torna candidata para ser derrubada primeiro. Para tanto, use Deathblows baseados em fogo ou mesmo desfira um ou dois combos. Ela cairá fácil. A segunda a apanhar deve ser Seraphita, por ter a capacidade de drenar seu EP. Acabe com ela usando Deathblows ou Ethers baseados em Água. Um bom Combo de 28 AP é tiro e queda. Em seguida, acabe com Tolene. Ela tem a péssima mania de atingir a todos de seu grupo de uma única vez. Ataques baseados em terra são os melhores para isso. Por fim, Dominia (que tem de ser morta por último, uma vez que ela usa o poder das demais para se recarregar...), que cai mais facilmente com Skills como Angel, baseadas em vento. Por outro lado, tome cuidado com seus ataques, que passam a causar entre 150-300 pontos de dano! Claro, nada que um Combo de 28 AP não resolva...

Depois desta batalha, você imediatamente aparecerá com seus gears do lado de fora da construção e terá de enfrentar as Elements em seus Gears. Mas, ao invés dos típicos Skygene, GrandGrowl, Marine Basher e Bladegash, elas se unem a la Power Rangers e se tornam...

## G Elements

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 45000 | 320000 | 30000 |

**Itens:** Kishin Sword

**Ataques:** Kishin Sword, Light Ray

Os ataques delas são os mesmos de antes, com a diferença que são desferidos um a cada turno. O dano causado agora varia de 2000 a 5000, o que torna uma boa idéia manter seu HP acima de 7000. Logo de início acione os Boosters de todos e comece o massacre. Vale a pena ligar o System ID de Fei para causar mais de 5000 de dano por ataque. Dependendo de quanto tempo você levar para chegar ao Infinity Attack Level com os demais, esta batalha pode ser rápida...

## As Estrelas Sabem

### Observações

O vendedor Johnny camarada está de volta, juntamente com um Memory Cube e um CCI.

### Inimigos

Croaker Tribe
Griffon
Tusk-Tusk

### Itens

**Aquasol DX**
Baú no poço
**Ether Doubler**
Baú na sala da água
**Ether Guard**
Baú no poço
**King's Helm**
Baú na sala da água
**RoseTabard**
Baú na sala da armadilha
**SurvivalTent**
Baú na sala verde
**Aquasol DX**
Baú na sala da armadilha
**Beastly Robe**
Baú sob a sala da armadilha

## NADA DE NOVO, JOHNNY?

A linha de equipamentos para os personagens de Johnny se manteve a mesma desde o último Anima Dungeon...

Este lugar é o palácio dos conflitos, onde batalhas ocorrem a cada cinco passos. Por sorte somente alguns Croakers e Tusks atacam com freqüência, não sendo páreo, apesar da grande quantidade de EXP que dão, para os Gears.

Há uma pedra na parede norte próxima da CCI. Empurre-a para começar esse Anima Dungeon.

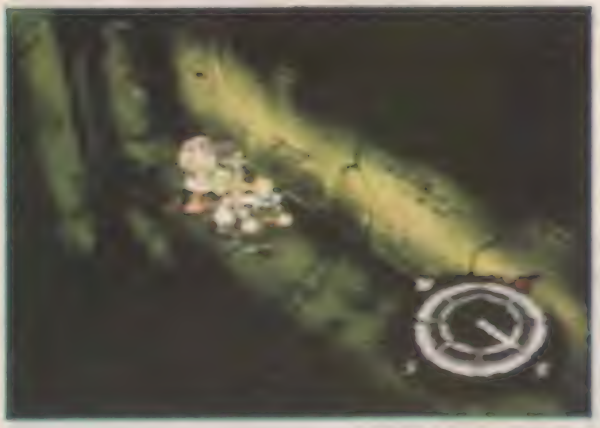
Examine as paredes, nos cantos da sala e todos os três pilares para obter dicas acerca dos puzzles da sala. Aliás, você é obrigado a ler pelo menos os três pilares para poder prosseguir.

De onde você leu a pista "4 Steps South, 10 Steps West" (parede do leste), ande para o sul cerca de quatro passos. Agora vire-se para o oeste e ande até ficar próximo do pilar mais ao sul nesta direção e pressione X quando atingir a parede. Isso fará com que uma pedra caia do teto. Empurre-a em qualquer buraco da tela.

Derrubada a primeira pedra, vá verificar o lado mais ao norte do pilar do oeste (que complicação!) para que a segunda pedra caia. Salte sobre ela e, daí, pule para o piler mais alto. Uma vez lá, salte para cima e a terceira pedra cairá.

Empurre as duas pedras remanescentes para seus respectivos buracos, fazendo com que dois pilares da sala principal desçam, formando uma ponte para o outro lado da sala.

Saia da sala dos pilares e volte para os gears, saltando sobre as pontes recém criadas. A travessando a sala para leste você chegará a um local com um grande lago. Siga para o sudeste, avistando uma pequena ponte improvisada que os Gears não podem utilizar. Saia novamente deles e siga para a porta na parede norte.



Atravesse o salão verde, passando pela porta ao leste para chegar à sala das armadilhas, onde há pisis falsos preparados por todo o chão. Vale lembrar que você pode pisar por poucos instantes sobre eles para poder alcançar alguns baús. De qualquer forma, quase seja o buraco que você caia, para prosseguir você precisará cair no terceiro buraco e, durante a queda, correr para o leste, contra a parede. Isso fará com que o grupo caia sobre uma passagem secreta que dará acesso à próxima sala.

Salte para a parte mais extrena da plataforma e os espinhos não o pegarão. Quando eles descerem, salte sobre eles e pegue uma carona para o topo, caminhe até a porta ao leste.

Observe que existem quatro "botões" na sala com o poço: dois bem diante do fosso e outros dois nas paredes, em cantos bem distintos.

Seu objetivo aqui é atingir o equilíbrio, a metade do volume do poço, 5. Logo que você entra ele já se inicia cheio. Dessa forma, você terá de pressionar os iterruptores da seguinte forma:

1º- Na parede Sul
2º- Chão Sul
3º- Parede Norte
4º-Chão Norte
5º- Parede Norte
6º- Parede Sul
7º- Chão Sul
8º-Parede Norte
9º- Chão Norte

Salte diretamente sobre a nova plataforma e continue para a porta leste. Siga para o Sul para conseguir um **Beastly Robe**. Volte para o norte na bifurcação e empurre a pedra para o lado oeste. Isso criará uma ponte por onde seus Gears poderão cruzar o lago. Retorne ao local onde seus Gears foram abandonados e prossiga.

Salte para o lago, agora seco e entre na porta leste, onde você encontrará um Memory Cube. Salve seu progresso e, daí, siga à nordeste, na direção de uma estreita passagem onde somente seus personagens podem penetrar...

Uma vez lá, os personagens começarão a mexer no painel de controle, mas é Rico que é atraído. E, assim, ele recebe seu Omnigear.

## Hammer

**HP:** 48000

**EXP:** 348174

**GOLD:**

**Itens:** Trader Card/Nada (se fugir)

**Ataques:** Gel Breath, Self-Modification, Tail Sting (Def Down)

Comece a batalha usando **Booster** em todos. Então deixe Fei começar usando a opção **System Id** para causar maior dano. O primeiro **Self-Modification** de Hammer é complicado, causando 5000 HP de dano. Tirando isso, esta batalha é simples. Quando Hammer ficar vermelho e dizer que ele tem **"a really bad feeling"**, é hora de escapar–ou qualquer coisa assim! Em outras palavras, fuja da batalha usando o comando **Escape**. Cada um de seus Gears vai ter no mínimo mais um turno a este ponto; nem considere derrotar Hammer a não ser que Fei esteja atualmente no System Id e seus outros Gears possam atacar Hammer com, no mínimo, ataques de Attack Level 3.

## Acima de Mahanon

**Observações**

**Inimigos**

**Itens**

Da Gun Room, desça para o nível inferior e entre na residência a sudoeste para encontrar Elly. Depois de falar com Elly, você terá a chance de acessar o menu, mude os membros de seu grupo, ou continue com o jogo.

## DEUS

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 40000 | 363345 | 30000 |

**Itens:**

**Ataques:**

Corta todos os HPs pela metade, Starry Night

Você precisa mostrar uma tremenda paciência enquanto Deus se martela. Apenas Deus pode machucar a si próprio durante a batalha. Se um de seus personagens usar um ataque, Deus cura-se em 16000 HP. No início da batalha, deixe cada um de seus personagens usar seus ataques com o botão ▲. Deus vai curar 16000 HP após cada ataque, mas seu HP já está cheio. Isso permite que cada um de seus Gears obtenham um ataque em Attack Level 1. Use **Charge** e **Frame HPs** quando o HP de um Gear descer até cerca de 5000. Quando Deus se abaixa para o chão, observe seu HP com cuidado. Quando o HP de Deus cair para cerca de 1250, você será capaz de finalizá-lo com um ataque. Se você fizer com que Fei ative a opção **System Id**, você pode usar um combo **Attack Level Infinity** para finalizar este difícil inimigo quando seu HP cair para cerca de 5000.

## Paraíso

### Observações

### Inimigos

### Itens

**Armor**

| | |
|---|---|
| Z Alloy 50/20 | 15000G |
| RX Metal 60 | 15000G |
| Z Alloy 60/25 | 20000G |
| RX Metal 70 | 20000G |

**Weapons**

| | |
|---|---|
| Sonic G Whip | 16800G |
| Yamama Sword | 13000G |
| M10X Ammo | 300G |
| M686X Ammo | 400G |
| GG080 Ammo | 300G |
| GG100 | 400G |
| M Hydro Ammo | 500G |

**Parts**

| | |
|---|---|
| Extra Ar DX | 500G |
| Ether Ar +3 | 4000G |
| Lite Ar +3 | 600G |
| FX Cleaner | 5000G |
| A Charger | 2500G |
| Frame HP10 | 250G |
| Frame HP30 | 750G |
| Frame HP50 | 1250G |
| Frame HP70 | 1750G |
| Frame HP90 | 2500G |

**Repair Robot**

| | |
|---|---|
| Aquasol | 20G |
| Rosesol | 100G |
| Omegasol | 50G |
| Survival Tent | 150G |

**Gear Items**

**Fuel**

**Engine**

| | |
|---|---|
| G45-4600 | 18000G |
| S50-6600 | 24000G |
| N55-5800 | 24000G |

**Frame**

| | |
|---|---|
| WELT-21200 | 15100G |
| VIER-17000 | 15600G |
| HEIM-1900 | 13300G |
| BRIG-15800 | 12400G |
| BRIG-22200 | 15000G |
| STIE-16500 | 13000G |
| STIE-20000 | 14200G |
| RENM-14200 | 12800G |
| RENM-20800 | 14900G |
| #17-22000 | 15000G |
| CRES-17200 | 12500G |

Sua próxima parada é na Razeal Computer Cavern. O Gear **Alpha Weltall** vai aparecer e derrotar os membros do seu grupo. Eventualmente, você poderá salvar o seu progresso e acabará em **Merkava Central Core**.

Você vai aparecer em uma sala circular com um Memory Cube e um **Character Change Icon**. Se você seguir pela passagem leste, você encontrará um Robô que vai lhe vender Character Items e Gear Parts. Pegue cum novo chicote para o Andvari de Bart e algumas novas Gear Armor. Concentre-se em **Ether Defense**.

## PLANO DE BATALHA

Ramsus e Miang, os próximos dois chefes, têm ataques etéreos devastadores. Equipe Armor e Parts que aumentam Ether Defense (como **Z Alloy 60/25** e **Ether Ar +3**) ao custo de Defense normal. Não haverá chance de curar entre as batalhas. Já que comprar novos equipamentos pode ser custoso, adquira equipamentos apenas para os membros atuais do seu grupo e considere vender qualquer partes excedentes.

Quando você tiver feitos os preparativos necessários, siga para norte da sala do Memory Cube.

## Amphysvena

**HP:** 28000

**EXP:** 190000

**GOLD:** 50000

**Items:** Golden Vest

**Weapons:** Wave #3 Demiser, Blaze Pose, Terra Flare (Eth Attack)

Ramsus começa a batalha fazendo um **Wave #3 Demiser**, que reduz todo mundo para um único HP. Então ele usa turnos aumentando suas skills e atributos para que ele possa usar **Wave #3 Demiser** novamente (aproximadamente a cada 10 turnos). Você precisa restaurar seus Gears e tentar derrotá-lo antes que ele faça o ataque novamente. Use um **Frame HP30** ou qualquer outro **Frame HP** em cada Gear uma vez. Isso deve lhe dar HP suficiente para passar. Então use **Booster** e **System Id** com Fei. No final, Ramsus acerta causando 2000HP de dano, e então não faz mais grande coisa, até usar Wave #3 Demiser novamente.

## Opiomorph

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 22000 | 190000 | 0 |

**Itens:**

**Ataques:**

Wave #4 Devastator

Ainda bem que Wetali tem pelo menos 1100 em Fuel e seus outros membros de grupo têm cerca de 3000. Use **Frame HPs** se precisar, mas tente conservar o Fuel de Fei para a opção **System Id**. Como Ramsus, o **Wave #4 Devastator** de Miang é extremamente mortal. Contudo, ao contrário do Wave #3 Demiser, o dano é diretamente correlacionado à quantidade de dano que Miang recebe de seu grupo. Isso pode ser qualquer coisa entre 0 a 5000, e ocorre a cada cinco turnos ou quase. Miang, com menos HP, automaticamente aumenta seu Defense e Magic Power quando qualquer membro de seu grupo ataca. Após cinco turnos, aproximadamente, ela usa um Wave #4 Devastator, que retorna sua Defense e Magic Power para os níveis normais. Use o ataque **System Id** de Fei. Se Miang matar apenas um personagem, ele vai atacar em todos os turnos. Lentamente aumente os Attack Levels de seus personagens o máximo possível, mas não ataque mais que três vezes entre seus ataques Devastators. Algumas vezes, quando ela está perto de ser derrotada, o Enter Attack Power de Miang aumenta depois de fazer um Wave #4 Devastator, não importa o que você faça. Se isso acontecer, ative Booster e use seus ataques mais fortes para derrotá-la.

## Merkava Clama

**Observações**

**Inimigos**

**Itens**

## ID

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 30000 | 200000 | 0 |

**Itens:**

**Ataques:**

Flying Blaze

Os ataques de Id podem causar cerca de 2000 HP de dano. Use **Booster** em todos os seus Gears e então siga com Attack Level 1 ou combos Infinity. A estas alturas, você deve ter equipados **Frame HPs** em todos os seus Gears – use-os se precisar. Comparado com a última luta, esta é muito mais fácil.

Depois de alguns turnos de luta com Id, **Wiseman** aparece. Fei então obtém seu Gear definitivo, **Xenogears**.

## True Weltall

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 15000 | 198000 | 0 |

**Itens:**

**Ataques:**

Fireball

Xenogears tem 30000 HP e bastante Fuel. Infelizmente a opção **System Id** se foi, mas você não vai precisar dela. Use **Booster** e espanque Grahf com combos de Attack Level 1, ou aumente o Attack Level de Xenogears até Infinity. Os ataques de Grahf causam cerca de 2000 HP de dano, assim como sua **Fireball**. Ataques especiais a cada turno causam até 3000 HP de dano.

# A Primeira e a Última

## Observações

## Inimigos

## Itens

**Wizardry Ring**
Mostruário de Chu-Chu
**Yamato Belt**
Mostruário de Chu-Chu
**Hero Costume**
Balcão de Chu-Chu
**Hercules Ring**
Balcão de Chu-Chu
**Vivid Turban**
Mostruário de Chu-Chu
**Speed Shoes**
Mostruário de Chu-Chu
**Hercules Ring**
Devolva o anel de Midori
**Kijin Sword**
Dê a Kishin Sword para o especialista de armas
**Emer Jr. Doll**
Derrote o pengüim Kanna uma vez no card game

### Acessory Shop da Velha

| | | | |
|---|---|---|---|
| Sonic Wave | 5600G | Mat Terra Ammo | 150G |
| Thor's Thunda | 7500G | Mat Pyro Ammo | 150G |
| B&JM10X Ammo | 60G | Mat Hydro Ammo | 150G |
| B&JM686A Ammo | 80G | Ether Stone | 500G |
| Shot G70 Ammo | 90G | Eher Stone Lg | 2000G |
| Godson Ammo | 200G | Anti Eth Stone | 500G |
| Shot G80 Ammo | 120G | Anti Eth Rock L | 2000G |
| Mat Aero Ammo | 150G | | |

### Gear Shop do Velho

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Fuel** | | GG100 Ammo | 400G |
| **Engine** | | M Aero Ammo | 500G |
| Y60-7000 | 32000G | M Terra Ammo | 500G |
| X70-8000 | 50000G | M Pyro Ammo | 500G |
| | | M Hydro Ammo | 500G |
| **Frame** | | | |
| HEIM-27000 | 15500G | **Parts** | |
| BRIG-26000 | 16200G | B Circuit | 250G |
| STIE-30000 | 17400G | Extra Ar +7 | 400G |
| RENM-24800 | 16200G | Ether Ar +2 | 3000G |
| #17-30000 | 16200G | Lite Ar +3 | 600G |
| CRES-20800 | 14500G | FX Cleaner | 5000G |
| **Armor** | | A Charger | 2500G |
| Z Alloy 60/25 | 20000G | Frame HP10 | 250G |
| RX Metal 70 | 20000G | Frame HP30 | 750G |
| **Weapons** | | Frame HP50 | 1250G |
| Thor GWhip | 13000G | Frame HP70 | 1750G |
| M686X Ammo | 400G | Frame HP90 | 2500G |

### Item Shop do Guarda de Aveh

| | |
|---|---|
| Aquasol S | 100G |
| Aquasol DX | 300G |
| Alphasol | 1000G |
| Rosesol S | 300G |
| Rosesol DX | 800G |
| Sigmasol | 1500G |
| Zetasol | 100G |
| Physimentsol | 50G |
| White Star | 500G |
| Brown Star | 500G |
| Red Star | 500G |
| Blue Star | 500G |
| Hard Star | 800G |
| Speed Star | 1000G |
| Omegasol | 50G |
| Survival Tent | 150G |

A escura presença de Shevat é marcada por uma pequena marca de pedra no chão. Aquela cidade que já foi alta e gentil foi literalmente derrubada do céu.

Upgrades terríveis estão disponíveis para todos os Gears, incluindo o **Xenogears** de Fei. Saia da sala do Memory Cube. Isso leva você para uma grande praça com shops. Entre na porta a leste do Gear Shop.

## POBRES CHU-CHUS

Pagar 20000G para a garçonete por um punhado de pássaros pode parecer um desperdício, mas espere até ver para onde aquele elevador o leva. A área de Chu-Chu está completamente entupida de ótimos itens, e você só tem de pagar 20000G para pegar tudo isso. Procure com cuidado.

## SUPER MÁQUINA MUSICAL

Procure pelo trasure hunter em um dos túneis sobre a sala principal. Dê-lhe um **Gold Nugget** e continue conversando com ele. Então dê um **Gold Bullion** para ele quando ele pedir por um incentivo adicional. Um pouco mais tarde, ele vai descobrir a **Super Deluxe Music Box**. Agora você pode ouvir uma enorme lista das músicas-tema do jogo inteiro.

Siga o caminho que leva para a parte mais baixa do lugar e então vá para o noroeste. Salte sobre a plataforma redonda com um homem em cima. Vá novamente para o nordeste e suba as escadas que o levarão para o lado de fora do local. Lá, serena na varanda, você encontrará a Rainha Zephyr.

## MIDORI'S RING

Você encontrou o **Midori's Ring** na cama de flores muito, muito lá atrás no início do jogo? Se encontrou, entregue-o para ela agora e ela vai lhe dar algo em troca.

## NOVA ARMA PARA FENRIR

Leve a Kishin Sword para o especialista em armas localizado no corredor perto do Gear Shop. Ele vai transformar a Kishin Sword na **Kijin Sword**. O especialista em armas não vai pegar a espada até que ela esteja desequipada o Gear de Citan, Fenrir.

Depois disso, retorne para a sala principal. Você pode sair do **Snowfield Hideout** atravessando a passagem logo a oeste da sala com o Memory Cube. Isso vai levá-lo para fora e perto de **Yggdrasil IV**.

## SIDE-QUESTS PRONTAS PRA VOCÊ!

A Dungeon Final! Nós sabemos que você está ansioso para se aventurar nela, mas que tal um pouco de atalhos interessantes? Explore uma ilha escondida, retorne para um velho amigo, investigue um farol assustador e sue bastante em um deserto infernal. Se você entrar na Dungeon Final agora, você não terá mais acesso a estas maravilhas.

# Deus

## Observações

## Inimigos

Sword Seraph
Medusoid
Eagle Gunner
Eagle Armor
Eagle Blade
Wind Seraph
Water Seraph
Edin
Earth Seraph
Fire Seraph
Power Seraph
Heal Seraph

## Itens

**Pilot Shield**
Baú na sala do pod
**Lojista Johnny**

**Item Shop**

| | |
|---|---|
| Aquasol | 20G |
| Rosesol | 100G |
| Omegasol | 50G |
| Survival Tent | 150G |
| **Repair Robot** | |
| **Fuel** | |
| **Engine** | |
| Y60-7000 | 32000G |
| X70-8000 | 50000G |
| **Frame** | |
| HEIM-27000 | 15500G |
| BRIG 26000 | 16200G |
| STIE-30000 | 17400G |
| RENM-24800 | 16200G |
| #17-30000 | 16200G |
| CRES-20800 | 14500G |
| **Armor** | |
| Z Alloy 60/25 | 20000G |
| RX Metal 70 | 20000G |
| **Weapons** | |
| Thor Whip | 13000G |
| M686X Ammo | 400G |
| GG100 Ammo | 400G |
| M Aero Ammo | 500G |
| M Terra Ammo | 500G |
| M Pyro Ammo | 500G |
| M Hydro Ammo | 500G |
| **Parts** | |
| B Circuit | 250G |
| Extra Ar DX | 500G |
| Ether Ar +3 | 4000G |
| Lite Ar +3 | 600G |
| FX Cleaner | 5000G |
| A Charger | 2500G |
| Frame HP10 | 250G |
| Frame HP30 | 750G |
| Frame HP50 | 1250G |
| Frame HP70 | 1750G |
| Frame HP90 | 2500G |
| Engine Guard | 5000G |

Voe para uma ilha logo a noroeste do centro do World Map, então desça para a dungeon final, **Deus**.

Pule para o abismo ao norte, e acesse o dungeon map apertando Select. Os caminhos azuis-claros indicam níveis superiores, enquanto os azuis-escuros indicam níveis inferiores. Apesar de parecer complicado, apenas escolha um lugar que você quer ir, e siga os mapas.

Pegue o caminho norte e vire para nordeste na bifurcação. Continue para norte e você encontrará um laser vermelho movendo-se no chão. Esquive-se do laser pulando sobre ele, e então siga para nordeste novamente. Na próxima interseção, siga para sudeste e então para nordeste novamente na primeira chance que tiver. Há um Memory Cube a sudeste, que você pode querer usar. Siga para norte para chegar à próxima seção.

Desça da plataforma e você começará a cair por um longo túnel. Há laseres vermelhos espaçados através do túnel. Faça o melhor para esquivar-se dos laseres "pilotando" por entre eles usando o direcional.

Você vai aterrisar um uma grande área com um monte de plataformas conectadas. Esta grande sala é a chave para o sucesso na dungeon. Atenção, do mapa, logo ao norte do centro há um **pod sextagonal com um círculo vermelho dentro**. Este é seu destino final!

Não há inimigos nesta sala, mas os túneis dos lados estão cheios de batalhas!

Pegue o elevador para baixo conectado à plataforma inicial, então siga para sul, e então pegue o elevador para cima na próxima plataforma. Prossiga para sudeste para o próximo pod e pule para cima do topo para encontrar um grande switch. Examine o switch para mover a plataforma inferior. Pegue o elevador para baixo para o nível inferior e siga para leste ao longo do novo caminho.

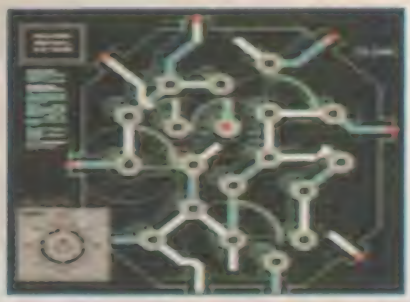
Vá para cima na próxima plataforma/elevador e então vá paa norte. Desça um nível e então siga para nordeste. Você encontrará uma coluna de luz no topo da próxima plataforma. Pule nela e examine a luz para mover uma plataforma no lado oposto da sala. Agora volte para onde você ativou o primeiro switch (sudoeste, cima, sul, baixo, oeste, cima). Siga para noroeste do switch para um junção e então vá para sudoeste e então sudeste para uma porta que leva para os túneis.

## ARMADURA ANGELICAL

Todos os inimigos neste setor são Seraphs. Cada um deles pode realizar o ataque **Halo/Angel**, que causa 9999 HP de dano. Estes inimigos também tendem a deixar itens que ajudam a protegem contra o ataque Halo. Certifique-se de equipá-los! Os melhores são o **Angel Ar +1** e o **Anti Angel Sys**.

Siga para sul e pegue o primeiro caminho para leste. Na **interseção emT**, vá para sul, e então pegue o caminho sudeste na junção. Isso leva você de volta para a sala principal no canto superior nordeste. Prossiga para a próxima plataforma e vá de elevador para cima. No final do caminho noroeste você encontrará um **Restoration Robot**. Retorne aqui sempre que você precisar de alguns reparos.

Volte para baixo e retorne para os túneis. Vá para nordeste até chegar à junção, mas desta vez siga para sudoeste e pegue o primeiro caminho para sul. Na sala principal, continue para sul e suba de elevador na primeira plataforma. Ande para leste e suba na plataforma no final para encontrar outra coluna de luz. Examine a coluna de luz para completar o caminho para o próximo portão.



Volte para oeste e pegue a plataforma/elevador para descer um nível. Vá para sudoeste e então suba um nível. Cruze a ponte sul e pare. Há um switch no topo desta plataforma que controla a ponte que você acabou de cruzar. Se você estiver precisando de reparos sérios, você pode querer ativar o switch e retornar para o **Restoration Robot**, mas você vai precisar voltar até aqui quando estiver pronto para continuar em frente.

Desça um nível e siga para oeste na próxima seção de túneis. Siga para noroeste na divisão e então vire para norte na interseção em T. Você está quase no portão. Continue a sudeste na sala principal e desça um nível. Cruze a ponte para leste e você está lá. Pule dentro e prepare-se para outro passeio selvagem. Faça o melhor para esquivar-se dos laseres.

## A Batalha Final

### Observações

### Inimigos

Os Chefes Finais

### Itens

Nenhum

**Lojista Johnny**

**Item Shop**

| | |
|---|---|
| Aquasol | 20G |
| Rosesol | 100G |
| Omegasol | 50G |
| Survival Tent | 150G |

**Weapons/Accessories**

Power Ring
Stamina Ring
Speed Ring
Guardian Ring

**Gear Shop**

| | |
|---|---|
| **Fuel** | |
| **Engine** | |
| Y60-7000 | 32000G |
| X70-8000 | 50000G |
| **Frame** | |
| HEIM-27000 | 15500G |
| BRIG 26000 | 16200G |
| STIE-30000 | 17400G |
| RENM-24800 | 16200G |
| #17-30000 | 16200G |
| CRES-20800 | 14500G |
| **Armor** | |
| Z Alloy 60/25 | 20000G |
| RX Metal 70 | 20000G |
| **Weapons** | |
| ThorWhip | 13000G |
| M686X Ammo | 400G |
| GG100 Ammo | 400G |
| M Aero Ammo | 500G |
| M Terra Ammo | 500G |
| M Pyro Ammo | 500G |
| M Hydro Ammo | 500G |

**Parts**

| | | | |
|---|---|---|---|
| B Circuit | 250G | Frame HP10 | 250G |
| Extra Ar DX | 500G | Frame HP30 | 750G |
| Ether Ar +3 | 4000G | Frame HP50 | 1250G |
| Lite Ar +3 | 600G | Frame HP70 | 1750G |
| FX Cleaner | 5000G | Frame HP90 | 2500G |
| A Charger | 2500G | Engine Guard | 5000G |

Você aterrisa perto de um memory Cube e um Character Change Icon. Pela porta leste você encontrará o Lojista Johnny, que, além de seus itens normais, lhe dá a opção de retornar para fora.

## ESQUECEU ALGO?

Retorne para fora para ganhar mais experiência ou Gold. Mas tome cuidado, porque não há nenhum pedido de confirmação quando você escolhe **Go Outside**. Uma vez de volta ao World Map, Fei precisa lutar pela Dungeon Final novamente.

Siga para norte pelo longo caminho para Deus e pulo no buraco. Lá você encontrará Deus junto com o resto da gang.

Seu enorme anfitrião está cercado por quatro cúmplices mortais. Se você quiser, vá para o vilão principal, **Deus**. Contudo, cada um dos camaradas de Deus que você derrotar causa a perda de um ataque especial do vilão mor. Considere ter seus personagens mais delicados para derrotar os cúmplices, enquanto salva os melhores membros do grupo para a batalha final. Se você ataca Deus sem derrotar seus parceiros antes, sua busca pode ser destinada à falha.

## PREPARANDO O GRAN FINALE

Não há regresso da Dungeon Final. Equipe todos os Gears com os equipamentos "topo-de-linha". Se o dinheiro estiver escasso, derrote alguns inimigos até obter a módica quantia de 500000G nas economias de Fei.
Todos os Gears devem estar equipados com **Frame HPs**, e armaduras de primeira classe–talvez até duas peças!

Você não tem que atacar os quatro Sub-Chefes cercando Deus, mas é altamente recomendável. Com cada Sub-Chefe que você derrotar, você diminuirá o HP do último chefe e remover uma de suas habilidades especiais. Comece lutando com os Sub-Chefes escolhendo seus três personagens mais fortes que você não quer levar para a batalha final. Lute e derrote um Sub-Chefe e então troque qualquer personagem que esteja extremamente baixo em HP e Fuel. Você deve conseguir derrotar todos os quatro Sub-Chefes usando apenas quatro ou cinco personagens.

Deus começa com 75000 HP e quatro habilidades especiais (Earth Anoint, Healing, Heaven Anoint e Fuel Drain). Cada vez que você derrota um Sub-Chefe, Deus perde uma destas quatro habilidades especiais, dependendo de qual Sub-Chefe você derrotou. O HP de Deus também é reduzido para 52000 se você destruir entre um a três dos Sub-Chefes. Se você destruir todos os quatro Sub-Chefes você baixará o HP de Deus para desprezíveis 40000.

Ataque um dos Sub-Chefes para determinar qual Chefe você está enfrentando, então planeje cuidadosamente seu ataque usando a tabela abaixo. É difícil dizer qual Sub-Chefe você estará lutando primeiro, então prepare-se para pegar qualquer um deles.

## Harlute

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 45000 | 1 | 0 |

| Itens: | Ataques: |
|---|---|
| | Heavenly Annointment |

Harlute parece como um vórtice. Harlute possui uma agilidade tartaruga, então ele sem muita freqüência. Use seus ataques de botão **X** e combos de Attack Level. Seu **Heavenly Annointment** causa múltiplos efeitos de status que podem diminuir sua Accuracy, Evade Rate, causar Slow ou uma perda de Power. Harlute vai congelar todos, menos um, de seus personagens a cada poucos turnos. Aquele personagem não congelado será o único que poderá atacar. Use **Booster** e cole com combos de Attack Level 1.

## Marlute

| HP: | EXP: | GOLD: |
|---|---|---|
| 54000 | 1 | 0 |

| Itens: | Ataques: |
|---|---|
| | Fuel Drain |

Marlute parece com uma fênix dourada e chata no chão. Marlute drena Fuel a cada dois turnos. Você não pode usar combos de Attack Level aqui, então você terá de confiar em seus ataques de botão **X**. Equipe todos os seus Gears com Z Chargers, Tank Guards e Frame HPs. Marlute não poderá drenar seu Fuel já que você tem Tank Guards. Simplesmente use Charge se você precisar e os Z Charges vão prover 500 Fuel a cada carga, mas você só precisará fazer isso se o seu HP estiver baixo. É melhor tentar aumentar todos até o Attack Level Infity antes de usar Charge. Desta maneira você consegue o efeito 10X em seus Charges e enche o tanque de cada personagem com 5000 Fuel, mas apenas se você tiver Z Charges equipados em seus Gears. Esta batalha necessita de muita paciência.

# Metatron

**HP:**
45000

**EXP:**
1

**GOLD:**

**Items:**

**Ataques:**
Multiple-Target Bombshell

Metatron parece com um robô. Com certeza, Metatron pode ser o mais difícil dos quatro Chefes. Ele tem ataques de área poderosos e um ataque especial fantástico. Você deve usar **Booster** e ataques de botão **X** seguidos por combos de Attack Level 1. Tente lutar contra Metatron em sua primeira ou segunda luta. Esta luta pode requerer pelo menos dois de seus melhores personagens.

# Sundel

**HP:**
54000

**EXP:**
1

**GOLD:**
0

**Itens:**

**Ataques:**
Counter

Sundel parece com uma porção de diamantes vermelhos gigantes. No início da batalha, Sundel vai escolher um de seus Gears para contra-atacar. A cada vez que você atacar Sundel, ele vai contra-atacar acertando o Gear selecionado. Se o Gear selecionado atacar Sundel, ele vai contra-atacar o seu grupo inteiro com um ataque extremamente poderoso que pode causar até 6000 HP de dano. Portanto, o personagem selecionado deve ficar na moda e gastar cada turno usando Charge ou um Frame HP. Sundel pode curar-se em uma quantidade aleatória de HP, mas você deverá estar causando cerca de 5000 HP de dano em cada turno.

## Deus

**HP:** ??

**EXP:** ??

**GOLD:** ??

**Itens:**

**Ataques:** Starry Night, Corta HPs pela metade

Use seus melhores personagens aqui, provavelmente Fei, Bart e Citan. Deus tem muitos ataques extensos que acertam o grupo com força. Equipe todos com Frame HPs, Z Charges e Anti-Angel Systems. Isso tornará mais fácil restaurar Gears danificados e vai anular os ataques mais poderosos de Deus.

Depois de derrotar Deus, Fei aparece no **Xenogears**. Agora é hora da batalha com o último Chefe.

## Urobolus

**HP:** ??

**EXP:** ??

**GOLD:** ??

**Itens:**

**Ataques:** Fist Attack, Serpent's Tail

Use **Booster** imediatamente. Os ataques mais poderosos de Urobolus causam cerca de 7000 HP de dano, então mantenha seu HP acima desta quantidade. Carregue repetidamente seu Attack Level para Infinity, e então solte um ataque com uma poderosa combinação ofensiva usando o botão **X**.

Depois de derrotar Urobolus, sente-se e assita o que acontece em seguida.

## FINALE...

O que se segue nas próximas páginas mostra a nimação final de Xenogears. Então, se você não quer estragar a surpresa, não olhe!

No desfecho do game, você é presenteado com uma espetacular seqüência de animação. As páginas seguintes mostram um pouco do que acontece. Divirta-se!

# OS SEGREDOS e SIDE QUESTS

## A casa de Taura

Uma vez que Shevat for ao chão e se tornar o refúgio dos sobreviventes, retorne à casa de Taura, localizada na porção mais ao sudeste do mapa. Procure por ele em sua casa, na parte dos fundo. Ao ver Fei e Elly juntos, ele ficará tão feliz de ter recebido algumas visitas que dará a Fei um Manly Mantle e um Goddess Robe à Elly.

**Inimigos**: Carrier F1, Croaker Tribe, Griffon, Shellbelle F1, Hammerhead F1, Dragon

## O Farol

Há um velho farol localizado na porção sodoeste do mapa. Tendo Emeralda em seu grupo, desça aqui e vá acompanhando fatos acerca de uma outra vida de Fei e Elly: Kim, o geneticista que, no intúito de realizar o soho de Elly de ter uma filha, desenvolveu uma vida notecnológica. Uma tecnologia que interessava muito aos poderes superiores de uma sociedade semelhante à nossa... O que fez com que, mais uma vez, "Fei" não alcançasse a felicidade ao lado de "Elly". É nesse meio que Emeralda se desenvolverá, passando de uma menininha a uma bela jovem de olhos verdes.

Além disso tudo você também encontrará alguns ótimos itens e a loja de Big Joe. Uma ötima oportunidade para expadir seus conhecimentos sobre o mundo de Ignas.

**Big Joe's Shop**

| Weapons | |
|---|---|
| G-Godson Ammo | 1000G |

| Parts | |
|---|---|
| Power Magic | 3000G |
| Veil Doubler | 3000G |
| Pilot Shield | 4000G |
| GNRS20 | 35,000G |
| GNRS50 | 65,000G |
| A Charger | 2500G |
| S Charger | 10,000G |
| X Charger | 30,000G |
| Z Charger | 50,000G |

| Big Joe's Gear Parts | |
|---|---|
| **Fuel** | |
| **Engine** | |
| V80-2000 | 65,000G |
| Z90-1500 | 65,000G |
| OMEGA100 | 65,000G |
| **Frame** | |
| STIE-36000 | 30,000G |
| #17-38000 | 40,000G |
| **Armor** | |
| RX Metal 30 | 25,000G |
| Z Alloy 80/30 | 29,000G |
| RX Metal 90 | 31,000G |
| Z Gold 100 | 32,500G |

| Big Joe's Shop Items | |
|---|---|
| Sigmasol | 1500G |
| STR Drive | 10,000G |
| VIT Drive | 10,000G |
| ETH Drive | 10,000G |
| ETHDEF Drive | 10,000G |
| HP Drive | 20,000G |
| EP Drive | 20,000G |
| Tragedienne | 10G |
| Comedienne | 10G |
| Samson's Hair | 1000G |

## BAÚS INFINITOS

Os baús ao redor de Big Joe se enchem todas as vezes que você deixa o prédio. E a cada vez eles são cheios com itens aleatórios, e você acaba nunca sabendo o que receberá ao abri-los.

## A Arena de Kislev

Voltar à cena de seu sucesso no campeonato? É, talvez seria uma boa idéia. Entretanto, o antes poderoso império de Kislev agora já não passa de uma mera sombra de seus tempos ateriores. Caso ainda queira participar das batalhas, siga para o setor C, representado agora por somente um cristal.

A novidade, contudo, são os dois "Special Modes" implantados. O **Special Mode 1** permite que você e um amigo disputem batalhas utilizando-se quaisquer Gears, incluindo XENOGEARS. Quanto ao **Special Mode 2**, ele permite que você lute para acumular BPs e, posteriormente, trocar esses pontos por itens raros ou normais. Aqui se segue uma listagem dos itens que podem ser conseguidos na Battle Arena de Kislev.

## Itens Normais

| | |
|---|---|
| Anoret Seed | Perde algum peso (1 aliado) |
| Bulimy Seed | Ganha algum peso (1 aliado) |
| Samson's Hair | Em batalha, Weapon ganha Power |
| Anoret Fuit | Perde bastante peso (1 aliado) |
| Bulimy Fruit | Ganha bastante peso (1 aliado) |
| Light Ar +1 | Armor Defense +15 |
| Light Ar +2 | Armor Defense +40 |
| Light Ar +3 | Armor Defense +60 |
| Wind Ring | Defesa de Wind |
| Earth Ring | Defesa de Earth |
| Fire Ring | Defesa de Fire |
| Water Ring | Defesa de Water |
| Wind Veil Armor | Defesa contra Earth Ether |
| Earth Veil Armor | Defesa contra Wind Ether |
| Fire Veil Armor | Defesa contra Water Ether |
| Water Veil Armor | Defesa contra Fire Ether |
| Element Aero | Ataque de Wind |
| Element Terra | Ataque de Earth |
| Element Pyro | Ataque de Fire |
| Element Hydro | Ataque de Water |
| Ether Stone Lg | Ether +5 |
| Anti Eth Rock L | Ether Defense +5 |

## Itens Raros

| | |
|---|---|
| M disk | Para Playback |
| Power Ring S | Attack +5 |
| Stamina Ring S | Defense +5 |
| Speed Ring S | Quickness +2 |
| Gallant Belt | HP Máx aumenta 10% / Restaura |
| Fei Jr. Doll | Operation Chu-Chu |
| Bart Jr. Doll | Operation Chu-Chu |
| Billy Jr. Doll | Operation Chu-Chu |
| Body Guard | Bloqueia efeitos PHY |

| | |
|---|---|
| Mind Guard | Protege contra Status MNT |
| Ether Doubler | Usa o dobro de EP para o dobro de resultados |
| Ether Guard | Protege contra absorção de EP |
| Life Stone | Dobra a quantidade de HP restaurado |
| S Charge | "Charge" recarrega 100 de FUEL |
| X Charge | "Charge" recarrega 200 de FUEL |
| GNRS50 | 50% a mais no Engine Output |
| Deathblower 3 | Permite a execução de Deathblows de nível 3 |
| Speed Shoes | Aumenta a velocidade no próximo turno |

# X Duneman Isle

**Inimigos:** Duneman, NeoTin Robot, Wyrm, Dragon, Sand Shark

## Items

| |
|---|
| Kingly Armor |
| Yamoto Sword |
| Godfather |

Voe para o covil de Brat, próximo à Aveh, e pouse na grande ilha à oeste dalí. Pouse na porção grameada, para evitar complicações futuras. Vá perambulando pela ilha até encontrar a entrada para o Duneman Isle, enrando com X. Fascinantes descobertas aguardam você aqui, inlcuindo uma poderosa espada e poderosos monstros.

Logo de início você encontrará três Dunemen conversando. Vendo sua aproximação, eles exigem que você abandone o local. Responda "No" e enrente-os. Vencidos, siga para o leste pode exatas três telas. Quando chegar lá, ande mais uma para o norte. Aqui você avistará alguns Sand Sharks nadando tranqüilamente. Siga-os, indo para o norte. Você chegará a uma grande ossada de dragão, havendo lá uma poderosa Yamoto Sword, de graça. Siga para o oeste, então. Daqui, vá seguindo para leste até que você perceba uma certa movimentação estranha da areia. Você se verá numa cachoeira de areia! Vá saltando e direcionando com o controle para chegar a um dos dois baús — você é obrigado a retornar mais tarde caso queria o outro também... — e conseguir ou uma Kingly Armor ou uma Godfather, a melhor arma de Billy Lee. Recolhido o item, deixe-se levar pela correnteza. Ao atingir o fundo da cachoeira, você será obrigado a enfrentar um Wyrm, daqueles que sugavam o FUEL de seu Gear. A diferença desta vez é que... Você está SEM Gear! Mas, com as Skills certas (Guided Shot causa barbaridades de dano a ele) você o vencerá facilmente.

Além de entrar novamente neste local para recolher o segundo tesouro, você pode utilizá-lo como local de treinamento, uma vez que Dragons e Wyrms são ótimos fornecedores de EXP.

# world GAMES

# COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

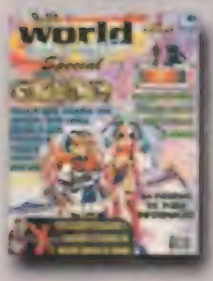
R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50




R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

# ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

| | | | |
|---|---|---|---|
| R - AWG 1 - R$ 4,90 | ( ) | R - WGE 1 - R$ 3,50 | ( ) |
| R - AWG 2 - R$ 4,90 | ( ) | R - WGE 2 - R$ 3,50 | ( ) |
| R - WG 1 - R$ 3,50 | ( ) | R - WGE 3 - R$ 3,50 | ( ) |
| R - WG 2 - R$ 3,50 | ( ) | R - WGE 4 - R$ 3,50 | ( ) |
| R - WG 3 - R$ 3,50 | ( ) | R - WGE 5 - R$ 3,50 | ( ) |
| R - WG 4 - R$ 3,50 | ( ) | | |
| R - WG 5 - R$ 3,50 | ( ) | | |
| R - WG 6 - R$ 3,50 | ( ) | | |

Canaã

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:____ CEP:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

Listas & mais Listas

Para fechar com chave de ouro nossa estratégia, aqui se segue uma listagem dos itens, equipamentos e afins que você pode encontrar durante sua aventura.

# ACESSÓRIOS

| Nome | Efeito |
|---|---|
| Battle Apron | Attack/Defense +5 |
| Fuzzy Frock | Defense +50 |
| Leather Vest | Defense +10 |
| Muscle Belt | Increases Defense |
| Gallant Belt | HP Máximo sobe 10% |
| Yamato Belt | HP Máximo sobe 20% |
| Pilot Uniform | Defense +6 |
| Martial Wear | Defense +2 |
| Fencing Wear | Defense +4 |
| Metal Vest | Defense +18 |
| Crimson Vest | Defense +64 |
| Golden Vest | Defense +90 |
| Black Leather | Defense +76 |
| Dervish Dress | Defense +44 |
| Golden Hood | Defense +45 |
| Devil Dress | Defense +62 |
| Battle Dress | Defense +56 |
| Holy Habit | Defense +42 |
| Rose Tabard | Defense +85 |
| Dark Armor | Defense +60, EthDef +10 |
| Mermaid Ring | Attack +10/EtherDef +10 |
| Hercules Ring | 50% a mais de EXP |
| Power Ring | Attack +2 |
| Power Ring S | Attack +5 |
| Sleep Ring | Agility +1 |
| Stamina Ring | Defense +2 |
| Stamina Ring S | Defense +5 |
| Evasion Ring | Eleva o Evade % |
| Wind Ring | Defesa contra Wind |
| Earth Ring | Defesa contra Earth |
| Fire Ring | Defesa contra Fire |
| Water Ring | Defesa contra Water |
| Speed Ring | Agility +1 |
| Speed Ring S | Agility +2 |
| Guardian Ring | Eleva a Defense |
| Stamina Ring | Defense +5 |
| Ether Guard | Evita que seu EP seja sugado por meios não-naturais |
| Sleep Guard | Proteção contra Sleep |
| Brain Guard | Proteção contra Forget |
| Poison Guard | Proteção contra Poison |
| Body Guard | Proteção contra efeitos PHY |
| Mind Guard | Proteção contra efeitos MEN |
| Step Shoes | Evade % +2 |
| Premier Shoes | Evade % +5 |
| Speed Shoes | Velocidade maior no próximo turno |
| War Mail | Defense +52 |
| Red Mail | Defense +14 |
| Knight Mail | Defense +34 |
| Ether Stone | Ether +2 |
| Ether Doubler | Usa 2x mais EP para o efeito em dobro |
| AntiEthStone | Eth Defense +2 |
| AntiEthRockl | Eth Defense +5 |
| EtherStoneLg | Eth +5 |
| Life Stone | 2x a quantidade de HP recuperado |
| Holy Pendant | 2x o tempo de duração de efeitos |
| Metal Jacket | Defense +28 |
| Glasses | Hit % +2 |

| | |
|---|---|
| Super Goggles | Hit % +5 |
| Cool Shades | Proteção contra Confuse |
| King's Helm | Defense +40 |
| Metal Helmet | Defense +10 |
| Martial Cap | Defense +1 |
| Feathered Cap | Defense +28 |
| Black Helmet | Defense +35 |
| War Helm | Defense +20 |
| Leather Hat | Defense +6 |
| White Beret | Defense +8 |
| Silver Beret | Defense +24 |
| Power Crisis | Três pedras de Shevat |
| Economether | Corta pela metado o EP usado |
| Wizardry Ring | Eleva o aprendizado de Deathblows |
| Penguin Coat | Defense +40 |
| Long Dark Coat | Attack/EthDefense +10 |
| Angelic Robe | Defense +60/Evade +10/EthDefense +10 |
| EtherVeiler | Dobra a defesa Elemental |
| Momento Chain | Ether +6/EtherDefense +6 |
| Elly Jr. Doll | Criador desconhecido |
| Bart Jr. Doll | Criado por Chu-Chu |
| Emer Jr. Doll | Criador desconhecido |
| Fei Jr. Doll | Criado por Chu-Chu |
| Billy Jr. Doll | Criado por Chu-Chu |
| Trader Card | Eleva a chance de encontrar itens raros |

# ARMAS

*Citan*

| Nome | Ataque |
|---|---|
| Sengoku Sword | +30 |
| Yamame Sword | +32 |
| Yamoto Sword | +40 |

*Bart*

| Nome | Ataque |
|---|---|
| LeatherWhip | +2 |
| IronWhip | +4 |
| Cobra Cracka | +5 (Envenena) |
| Whippa Snappa | +6 |
| Serpent Sting | +7 |
| Black Snake | +7 (EthDefense down) |
| Silver Bood | +8 |
| Whip-Lasher | +10 |
| WonderWhip | +16 |
| Desert Worm | +12 |
| SonicWave | +14 |
| Thor's Thunda | +20 |

*Elly*

| Nome | Ataque |
|---|---|
| Magical Rod | +4 |
| Arcane Rod | +6 |
| Marshal Rod | +14 |
| Lunar Rod | +10 (Causa Sleep) |
| Dynamite Rod | +22 |
| Dark Rod | +24 |
| Hot Rod | +22 |
| Chrono Rod | Causa Slow |
| Ice Rod | +16 (Water) |

| | |
|---|---|
| Flare Rod | +18 (Fire) |
| Stone Rod | +16 (Earth) |
| Thunder Rod | +16 (Wind) |
| Queen's Rod | +20 (DUR down) |
| Chaos Rod | +20 (Causa Confuse) |

*Billy*

| Nome | Munição | Ataque |
|---|---|---|
| B&JM10 Gun | B&JM10A | +18 |
| | B&JM10S | +21 |
| | B&JM10X | +24 |
| Matchlock | Mat Aero | +48 (Wind Atk) |
| | Mat Terra | +48 (Earth Atk) |
| | Mat Pyro | +48 (Fire Atk) |
| | Mat Hydro | +48 (Water Atk) |
| Eth Gun | Eth Earth | Earth Attack |
| | Eth Fire | Fire Attack |
| | Eth Wind | Wind Attack |
| | Eth Water | Water Attack |
| Shotgun | ShotG 50 | Já Equipada |
| | ShotG 60 | Attack +6 |
| | ShotG 70 | Attack +12 |
| | ShotG 80 | Attack +18 |
| B&JM686 Gun | B&JM686A | +24 |
| | B&JM686S | +36 |
| | B&JM686X | +48 |
| Godfather | Godson | +72 |

# Items

## *Utilizáveis em Batalha*

| Nome | Custo | Efeito |
|---|---|---|
| Aquasol | 20 | Recupera 50 HP |
| Aquasol S | 100 | Recupera 150 HP |
| Aquasol DX | 300 | Recupera 500 HP |
| Aegissol | 2000 | Bloqueia Status MNT |
| Alphasol | 1000 | Recupera todo o HP |
| Blue Star | 500 | Water Def sobe/Fire Def cai |
| Brown Star | 500 | Earht Def sobe/Wind Def cai |
| Comedienne | N/A | Cancela o efeito Play Dead |
| Element Hydro | 1200 | Causa dano por água |
| Element Pyro | 1200 | Causa dano por fogo |
| Element Aero | 1200 | Causa dano por vento |
| Element Terra | 1200 | Causa dano por terra |
| Hard Star | 800 | Defesa sobe em batalha |
| Igissol | 2000 | Bloqueia os Status PHY |
| Mentsol | 20 | Cura status MNT |
| Omegasol | 50 | Recupera todo o HP e EP |
| Physimentsol | 50 | Cura todas as auterações de status |
| Physisol | 10 | Cura status PHY |
| Red Star | 500 | Fire Def sobe/Water Def cai |
| Rosesol | 100 | Recupera 10 EP |
| Rosesol S | 300 | Recupera 20 EP |
| Rosesol DX | 800 | Recupera 30 EP |
| Samson's Hair | N/A | Poder da arma sobe 50% |
| Sigmasol | 1500 | Recupera todo o EP |
| Speed Star | 1000 | Eleva a velocidade |
| Tragedienne | N/A | Causa o Status Play Dead |
| White Star | 500 | Wind Def sobe/Earth Def cai |

| | | |
|---|---|---|
| Zetasol | 100 | Revive com pouca energia |
| Zetasol DX | 1000 | Revive com HP cheio |

## *Somente fora da batalha*

| Nome | Custo | Efeito |
|---|---|---|
| Aveh Water | 10 | Água do poço de Aveh |
| Bizfruit | N/A | Recupera 10 EP |
| Desert Strawberry | 10 | Recupera 50 HP |
| Durian Juice | 10 | Bebida de cheiro forte |
| Elfanana | 10 | Recupera 50 HP |
| EP Drive | N/A | Eleva o EP Máximo em +5 |
| ETH Drive | 10,000 | Eleva o valor do Ether em +1 |
| ETHDEF Drive | 10,000 | Eleva o EthDef em +1 |
| Eyeball | 400 | Pode ser vendido a altos preços |
| Fang | 200 | Pode ser vendido a altos preços |
| Geridelbar Fruit | 100 | Perde alguns quilos |
| Geridelbar Seed | 10 | Perde alguns quilos |
| Hob-Jerky | N/A | Recupera 50 HP |
| Hob-Meat | 10 | Recupera 100 HP |
| Hob-Steak | 20 | Recupera 150 HP |
| HP Drive | N/A | Eleva o HP máximo em +20 |
| Lightning Radish | 10 | Item do cenário |
| Mertoruag Fruit | 100 | Ganha 4 Kg |
| Mertoruag Seed | 10 | Ganha 2 Kg |
| Minigear | 120 | Modelo de escala 1/6, 24 peças |
| Nisan Water | 10 | Água benta de Nisan |
| Omegasol | 50 | Recupera todo o HP/EP (um alvo) |
| Panalphasol | 100 | Recupera todo o HP do grupo |
| Scale | 1000 | Pode ser vendido a altos preços |
| STR Drive | 10,000 | Eleva o Att em +1 |
| Survival Tent | 150 | Recupera todo o HP e EP de todos |
| VIT Drive | 10,000 | Eleva a Def em +1 |

## *Itens do Enredo*

| Item | Propósito/Descrição |
|---|---|
| Anoret Seed | Faz você perder peso |
| Anoret Fruit | Faz você ganhar muito peso |
| Ariberry | Vai bem com leite |
| Army Cardkey | Cartão da base de Solaris |
| Bird's Egg | Yui pode cozinhar isso |
| Book 1 | "As aventuras de Big Joe" |
| Book 2 | Um livro não muito engraçado |
| Book 3 | Ensinamentos infernais |
| Bulimy Fruit | Faz você ganhar muito peso |
| Bulimy Seed | Faz você ganhar peso |
| Cabin Key | Chave enferrujada |
| Chu-Chu Idol | Strength e Defense +20% (somente Chu Chu) |
| Chu-Chu Doll | Chu Chu antes de se unir ao grupo |
| Dirty Badge | Item do cenário |
| Dog Food | Escolha do padeiro |
| Elfanana | Preferida pelos macacos |
| Gold Nugget | Pode ser vendido a altos preços |
| Gold Billion | Pode ser vendido a altos preços |
| Ivory | Pode ser vendido a altos preços |
| Kislev Map | Um mapa dos esgotos de Nortune |
| M Disk | Disco de música |
| Master Key | Chave do Hangar de Gears de Nortune |
| Merkava Map | Mapa de Merkava... |
| Mermeid Tear | Brilha como uma jóia |

| | |
|---|---|
| Ordinary Stone | Item do cenário |
| Permission Certificate | Para ir e vir tranquilo em Solaris |
| Bell Amulet | Trocado por um Ethos Doctrine Book of Orphanage |
| Radish | Vai como o peixe |
| Sewer Keys | Nortune Sewer Keys |
| Shevat Map | Mapa do Hangar de Shevat |
| Spider | Chu-Chu come ela quando se une, dando em troca o EtherVeiler |
| SpiderWeb | Usado para pescar |
| Tickets | Câmeras são proibidas na arena |
| Toy Gun | Gás vendido separadamente |
| UFO Photograph | Mostra um típico disco voador |
| Work Permit | ID card de 3ª classe em Solaris |
| Dawn Rock | PedraBranca |
| Dark Rock | Pedra Negra |
| Dusk Rock | Pedra avermelhada |
| H&S Badge | Rei do Esconde-Esconde |
| RPS Badge | Rei do Jankenpo |
| Tag Badge | Rei do Pega-Pega |

# PARA OS GEARS

*Engines (para todos os Gears)*

| Nome | Poder | FUEL | Custo |
|---|---|---|---|
| G4-1200 | 4 | 1200 | 800 |
| G6-1200 | 6 | 1200 | 1200 |
| Z9-1500 | 9 | 1500 | 1800 |
| V10-1200 | 10 | 2000 | 2600 |
| V12-2000 | 12 | 2000 | 2600 |
| W13-1700 | 13 | 2700 | 2600 |
| R15-3000 | 15 | 3000 | 3000 |
| C18-2500 | 18 | 2500 | 4000 |
| F20-2700 | 20 | 2700 | 4000 |
| F23-3000 | 23 | 3000 | 6000 |
| M28-2200 | 28 | 2200 | 6000 |
| B30-4200 | 30 | 4200 | 10000 |
| K35-3500 | 35 | 3500 | 12000 |
| F40-5400 | 40 | 5400 | 13000 |
| G45-4600 | 45 | 4600 | 18000 |
| S50-6600 | 50 | 6600 | 24000 |
| N55-5800 | 55 | 5800 | 24000 |
| Y60-7000 | 60 | 7000 | 32000 |
| X70-8000 | 70 | 8000 | 50000 |
| V80-2000 | 80 | 2000 | 65000 |
| Z90-1500 | 90 | 1500 | 65000 |
| Omega 100 | 100 | 1000 | 65000 |

*Frames*

*Weltall / Weltall-2 / XENOGEARS*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| WELT-01800 | 150 | 1800 |
| WELT-02100 | 400 | 2100 |
| WELT-02500 | 800 | 2500 |
| WELT-03000 | 1400 | 3000 |
| WELT-03600 | 2200 | 3600 |
| WELT-04300 | 3200 | 4300 |
| WELT-05100 | 4400 | 5100 |
| WELT-06100 | 4700 | 6100 |
| WELT-07300 | 6100 | 7300 |
| WELT-08700 | 8000 | 8700 |
| WELT-10400 | 8900 | 10400 |

| | | |
|---|---|---|
| WELT-12400 | 11300 | 12400 |
| WELT-14800 | 11900 | 14800 |
| WELT-17700 | 12400 | 17700 |
| WELT-21200 | 15100 | 21200 |
| ZENOGEARS | 16200 | 30400 |

### *Vierge / Regrs*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| VIER-01500 | 100 | 1500 |
| VIER-04000 | 2900 | 4000 |
| VIER-04800 | 3900 | 4800 |
| VIER-05800 | 4100 | 5800 |
| VIER-0700 | 5200 | 7000 |
| VIER-08400 | 7200 | 8400 |
| VIER-09600 | 8100 | 9800 |
| VIER-12000 | 10600 | 12000 |
| VIER-14300 | 13600 | 14300 |
| VIER-30400 | 15600 | 17000 |

### *Heimdal / Fenrir*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| HEIM-02500 | 800 | 2500 |
| HEIM-3200 | 1800 | 3200 |
| HEIM-05400 | 4600 | 5400 |
| HEIM-06400 | 4900 | 6400 |
| HEIM-07800 | 6700 | 7800 |
| HEIM-09200 | 7700 | 9200 |
| HEIM-11000 | 9700 | 11000 |
| HEIM-13000 | 11200 | 13000 |
| HEIM-15800 | 12400 | 15800 |
| HEIM-19000 | 13300 | 19000 |
| HEIM-23000 | 15000 | 23000 |
| HEIM-27000 | 15500 | 27000 |

### *Brigandier / Andvari*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| BRIG-01900 | 250 | 1900 |
| BRIG-02200 | 500 | 2200 |
| BRIG-02700 | 900 | 2700 |
| BRIG-05400 | 4600 | 5400 |
| BRIG-06400 | 4800 | 6400 |
| BRIG-07700 | 6300 | 7700 |
| BRIG-09100 | 7100 | 9100 |
| BRIG-11000 | 9900 | 11000 |
| BRIG-13000 | 11200 | 13000 |
| BRIG-15800 | 12400 | 15800 |
| BRIG-18500 | 13200 | 18500 |
| BRIG-22200 | 15000 | 22200 |
| BRIG-26000 | 16200 | 26000 |

### *Stier*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| STIE-05800 | 4300 | 5800 |
| STIE-06900 | 5600 | 6900 |
| STIE-08200 | 7200 | 8200 |
| STIE-09800 | 8300 | 9800 |
| STIE-11700 | 10000 | 11700 |
| STIE-13800 | 12000 | 13800 |
| STIE-16500 | 13000 | 16500 |
| STIE-20000 | 13200 | 20000 |

| | | |
|---|---|---|
| STIE-25900 | 16200 | 25000 |
| STIE-30000 | 17400 | 30000 |
| STIE-36000 | 30000 | 36000 |

*Crescens*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| CRES-14000 | 11400 | 14000 |
| CRES-17200 | 12500 | 17200 |
| CRES-20800 | 14500 | 20800 |

*Seibzehn*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| #17-18000 | 13000 | 18000 |
| #17-22000 | 15000 | 22000 |
| #17-30000 | 16200 | 30000 |
| #17-38000 | 40000 | 38000 |

*Renmazuo*

| Nome | Custo | HP |
|---|---|---|
| RENM-06000 | 4400 | 6000 |
| RENM-07200 | 6000 | 7200 |
| RENM-08800 | 7600 | 8600 |
| RENM-10200 | 8600 | 10200 |
| RENM-12000 | 10700 | 12000 |
| RENM-14200 | 12800 | 14200 |
| RENM-17000 | 13600 | 17000 |
| RENM-20800 | 14900 | 20800 |
| RENM-24800 | 16200 | 24800 |

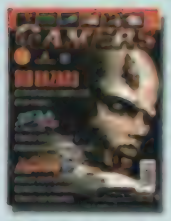
*Armor (para todos os Gears)*

| Nome | DEF | EthDef | Custo |
|---|---|---|---|
| MS Steel Plate #3 | 30 | 0 | 50 |
| MS Steel Plate #6 | 60 | 0 | 500 |
| MS Steel Plate #7.5 | 75 | 0 | 1000 |
| MS Steel Plate #9 | 90 | 0 | 1500 |
| MS Steel Plate #12 | 120 | 0 | 2500 |
| MS Steel Plate #15 | 150 | 0 | 3500 |
| Z Alloy 20/5 | 200 | 50 | 5000 |
| MS Steel Plate #25 | 250 | 0 | 6500 |
| MS Steel Plate #30 | 300 | 0 | 8000 |
| Z Alloy 30/10 | 300 | 100 | 10000 |
| MS Steel Plate #40 | 400 | 0 | 10000 |
| Z Alloy 40/15 | 400 | 140 | 12500 |
| RX Metal #50 | 500 | 0 | 12500 |
| Z Alloy 50 / 20 | 500 | 200 | 15000 |
| RX Metal #60 | 600 | 0 | 15000 |
| Z Alloy 60/25 | 600 | 250 | 20000 |
| RX Metal #70 | 700 | 0 | 20000 |
| RX Metal #80 | 800 | 0 | 25000 |
| Z Alloy 80/30 | 800 | 300 | 29000 |
| RX Metal #90 | 900 | 0 | 31000 |
| Z Gold 00 | 1000 | 0 | 32500 |

# GAMERS

## NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

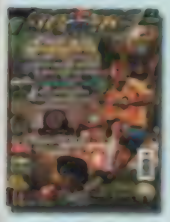

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

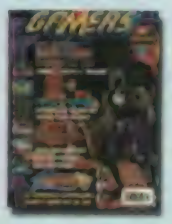
Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

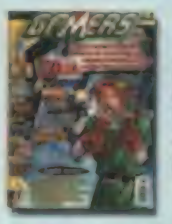

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90


Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

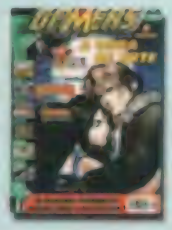
Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50


Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50


Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

## COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Game Shark

XENOGEARS

# Xenogears

## VERSÃO JAPONESA

Level 99 Após uma batalha ..... D0058A10 000A
..... 800CC9A6 01C9
Salvar a qualquer momento ..... 800B1840 0001
Obs: Caso use este código, pressione ao menos uma vez R1 + R2 a cada batalha
Dinheiro Infinito ..... 8006E5E8 FFFF
..... 8006E5EA FF00
Itens infinitos no primeiro Slot ..... 8006EC54 6363
Zerar o tempo de jogo ..... 80058B24 0000

### 1º PERSONAGEM

Nível 255 ..... 8006CF92 00FF
Máximo de EXP ..... 8006CF6C FFFF
..... 8006CF6E FF00
Subir de nível a cada batalha ..... 8006CF74 0000
..... 8006CF76 0000
HP Atual no Máximo ..... 8006CF7C FFFF
HP Total no Máximo ..... 8006CF7E FFFF
EP Atual no Máximo ..... 8006CF80 FFFF
EP Total no Máximo ..... 8006CF82 FFFF
Attack e Defence máximas ..... 8006CF88 FFFF
Hit% e Evade % ..... 8006CF8A FFFF
..... 8006CF8C FFFF
Ether e EthDef ..... 8006CF8E FFFF
Mudar os equipamentos ..... 8006CFA4 XXYY
(sendo que X varia de 01 a 40 e Y de 1 a 20)
Zerar a Weight ..... 8006CFA6 0000
Aprendizado rápido dos Deathblow Skills ..... 8006CFC0 FFFF
..... 8006CFC2 FFFF
..... 8006CFC4 FFFF
..... 8006CFC6 FFFF
..... 8006CFC8 FFFF
..... 8006CFCA FFFF
..... 8006CFCC FFFF
..... 8006CFCE FFFF

**Nota**: *Apesar de não precisar executar as seqüências para se aprendê-las, você ainda precisará ter o nível necessário para adquirir o Deathblow. Além disso, o código apenas entrará em vigor após algumas batalhas.*

AP Gauge Máxima nas batalhas ..... 800D29C0 001E

### 2º PERSONAGEM

Nível 255 ..... 8006D036 00FF
Máximo de EXP ..... 8006D010 FFFF
..... 8006D012 FF00
Subir de nível a cada batalha ..... 8006D018 0000
..... 8006D01A 0000
HP Atual no Máximo ..... 8006D020 FFFF
HP Total no Máximo ..... 8006D022 FFFF
EP Atual no Máximo ..... 8006D024 FFFF
EP Total no Máximo ..... 8006D026 FFFF
Attack e Defence máximas ..... 8006D02C FFFF
Hit% e Evade % ..... 8006D02E FFFF
..... 8006D030 FFFF
Ether e EthDef ..... 8006D032 FFFF
Mudar os equipamentos ..... 8006D048 XXYY
(sendo que X varia de 01 a 40 e Y de 1 a 20)
Zerar a Weight ..... 8006D04A 0000
Aprendizado rápido dos Deathblow Skills ..... 8006D064 FFFF
..... 8006D066 FFFF
..... 8006D068 FFFF
..... 8006D06A FFFF
..... 8006D06CFFFF
..... 8006D06E FFFF
..... 8006D070 FFFF
..... 8006D072 FFFF

**Nota**: *Apesar de não precisar executar as seqüências para se aprendê-las, você ainda precisará ter o nível necessário para adquirir o Deathblow. Além disso, o código apenas entrará em vigor após algumas batalhas.*

### 3º PERSONAGEM

Nível 255 ..... 8006D0DA 00FF
Máximo de EXP ..... 8006D0B4 FFFF
..... 8006D0B6 FF00
Subir de nível a cada batalha ..... 8006D0BC 0000
..... 8006D0BE 0000
HP Atual no Máximo ..... 8006D0C4 FFFF

HP Total no Máximo ..... 8006D0C6 FFFF
EP Atual no Máximo ..... 8006D0C8 FFFF
EP Total no Máximo ..... 8006D0CA FFFF
Attack e Defence máximas .....
..... 8006D0D0 FFFF
Hit% e Evade % ..... 8006D0D2 FFFF
..... 8006D0D4 FFFF
Ether e EthDef ..... 8006D0D6 FFFF
Mudar os equipamentos ..... 8006D0D6 FFFF
(sendo que X varia de 01 a 40 e Y de 1 a 20)
Zerar a Weight ..... 8006D0EE 0000
Aprendizado rápido dos Deathblow Skills .....
..... 8006D108 FFFF
..... 8006D10A FFFF
..... 8006D10C FFFF
..... 8006D10E FFFF
..... 8006D110FFFF
..... 8006D112 FFFF
..... 8006D114 FFFF
..... 8006D116 FFFF

**Nota**: *Apesar de não precisar executar as seqüências para se aprendê-las, você ainda precisará ter o nível necessário para adquirir o Deathblow. Além disso, o código apenas entrará em vigor após algumas batalhas.*

## 4º PERSONAGEM

Nível 255 ..... 8006D17E 00FF
Máximo de EXP ..... 8006D158 FFFF
..... 8006D15A FF00
Subir de nível a cada batalha .....
..... 8006D160 0000
..... 8006D162 0000
HP Atual no Máximo ..... 8006D168 FFFF
HP Total no Máximo ..... 8006D16A FFFF
EP Atual no Máximo ..... 8006D16C FFFF
EP Total no Máximo ..... 8006D16E FFFF
Attack e Defence máximas .....
..... 8006D174 FFFF
Hit% e Evade % ..... 8006D176 FFFF
..... 8006D178 FFFF
Ether e EthDef ..... 8006D17A FFFF
Mudar os equipamentos ..... 8006D190 XXYY
(sendo que X varia de 01 a 40 e Y de 1 a 20)
Zerar a Weight ..... 8006D192 0000
Aprendizado rápido dos Deathblow Skills .....
..... 8006D1AC FFFF
..... 8006D1AE FFFF
..... 8006D1B0 FFFF
..... 8006D1B2 FFFF
..... 8006D1B4 FFFF
..... 8006D1B6 FFFF
..... 8006D1B8 FFFF
..... 8006D1BA FFFF

**Nota**: *Apesar de não precisar executar as seqüências para se aprendê-las, você ainda precisará ter o nível necessário para adquirir o Deathblow. Além disso, o código apenas entrará em vigor após algumas batalhas.*

## 5º PERSONAGEM

Nível 255 ..... 8006D222 00FF
Máximo de EXP ..... 8006D1FC FFFF
..... 8006D1FE FF00
Subir de nível a cada batalha .....
..... 8006D204 0000
..... 8006D206 0000
HP Atual no Máximo ..... 8006D20C FFFF
HP Total no Máximo ..... 8006D20E FFFF
EP Atual no Máximo ..... 8006D210 FFFF
EP Total no Máximo ..... 8006D212 FFFF
Attack e Defence máximas .....
..... 8006D218 FFFF
Hit% e Evade % ..... 8006D21A FFFF
..... 8006D21C FFFF
Ether e EthDef ..... 8006D21E FFFF
Mudar os equipamentos ..... 8006D234 XXYY
(sendo que X varia de 01 a 40 e Y de 1 a 20)
Zerar a Weight ..... 8006D192 0000
Aprendizado rápido dos Deathblow Skills .....
..... 8006D250 FFFF
..... 8006D252 FFFF
..... 8006D254 FFFF
..... 8006D256 FFFF
..... 8006D258 FFFF
..... 8006D25A FFFF
..... 8006D25C FFFF
..... 8006D25E FFFF

**Nota**: *Apesar de não precisar executar as seqüências para se aprendê-las, você ainda precisará ter o nível necessário para adquirir o Deathblow. Além disso, o código apenas entrará em vigor após algumas batalhas.*

## CÓDIGOS PARA OS GEARS

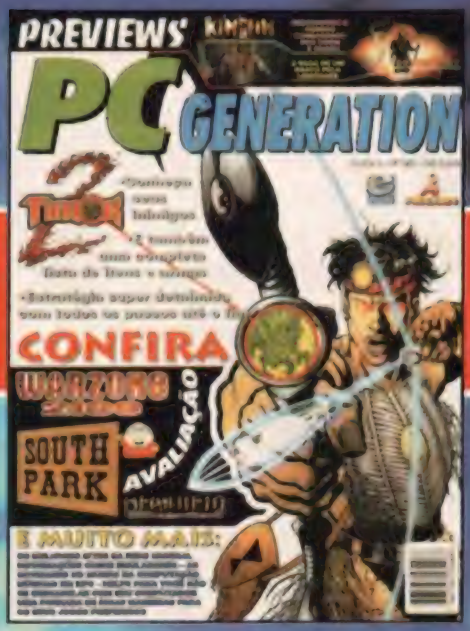
HP Máximo para Welltal .....
..... 8006D69C 1869
..... 8006D69E 000F
..... 8006D6A0 1869
..... 8006D6A2 000F
HP Máximo para Brigandier .....
..... 8006D7E4 1869
..... 8006D7E6 000F
..... 8006D7E8 1869
..... 8006D7EA 000F
HP Máximo para Vierge .....
..... 8006D740 1869
..... 8006D742 000F
..... 8006D744 1869
..... 8006D746 000F
HP Máximo para Heindall .....
..... 8006D888 1869
..... 8006D88A 000F
..... 8006D88C 1869
..... 8006D88E 000F
HP Máximo para Renmazuo .....
..... 8006D92C 1869
..... 8006D92E 000F
..... 8006D930 1869
..... 8006D932 000F
FUEL Máximo para Weltall .....
..... 8006D674 270F
..... 8006D676 270F
FUEL Máximo para Brigander .....
..... 8006D7BC 270F
..... 8006D7BE 270F
..... 3rd Gear [Vierge]
..... 8006D718 270F
..... 8006D71A 270F
FUEL Máximo para Heimdal .....
..... 8006D860 270F
..... 8006D862 270F
FUEL Máximo para Renmazuo .....
..... 8006D904 270F
..... 8006D906 270F
Todos os Status no Máximo para Weltall .
..... 3006D678 00FF
..... 3006D6B0 0026
..... 8006D6AC 2610
..... 8006D6AE 2610
..... 3006D6DA 00FF
..... 3006D6DB 00F0
..... 3006D6D4 00FF

Todos os Status no Máximo para Brigander
..... 3006D7C0 00FF
..... 3006D7F8 0026
..... 8006D7F4 2610
..... 8006D7F6 2610
..... 3006D822 00FF
..... 3006D823 00FF
..... 3006D81C 00FF
Todos os Status no Máximo para Vierge .
..... 3006D71C 00FF
..... 3006D754 0026
..... 8006D750 2610
..... 8006D752 2610
..... 3006D77E 00FF
..... 3006D77F 00FF
..... 3006D778 00FF
Todos os Status no Máximo para Heimdal
..... 3006D864 00FF
..... 3006D89C 0026
..... 8006D898 2610
..... 8006D89A 2610
..... 3006D8C6 00FF
..... 3006D8C7 00FF
..... 3006D8C0 00FF
Todos os Status no Máximo para Renmazuo
..... 3006D908 00FF
..... 3006D940 0026
..... 8006D93C 2610
..... 8006D93E 2610
..... 3006D96A 00FF
..... 3006D96B 00FF
..... 3006D964 00FF
Peso nulo para Weltall ... 8006D6A4 0000
Peso nulo para Brigander 8006D748 0000
Peso nulo para Vierge .. 8006D7EC 0000
Peso nulo para Heimdal 8006D890 0000
Peso nulo para Renmazuo 8006D934 0000

### ATTACK LEVEL NO MÁXIMO PARA TODOS OS GEARS

..... D0058A10 0002
..... 300DDAE0 0003
..... D0058A10 0012
..... 300DDAE0 0003
..... D0058A10 0022
..... 300DDAE0 0003
..... D0058A10 0082
..... 300DDAE0 0003

# COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



**PC 01**
ESTRATÉGIA: HALF LIFE
EM FOCO: RESIDENT EVIL, MYTH II: SOULBLIGHTER, SIMCITY 3000
CHEAT CODES: ACTUA SOCCER 3, ANTS!, ARMY MEN 2, BRIAN LARA'S CRICKET, GRAND THEFT AUTO: LONDON, HALF LIFE, HERECT 2, NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT, RAPANUI, S.C.A.R.S, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, TOMB RAIDER III, TRESPASSER, TURKEY HUNTER, VANGERS, WING COMMANDER: SECRET OPS

**PC 02**
ESTRATÉGIA: TUROK 2
EM FOCO: WARZONE 2100, REQUIEM: AVENGING ANGEL, SOUTH PARK
CHEAT CODES: AFRICAN SAFARI, BLEIFUSS FUN, CROC: LEGEND OF GOBBOS, GRAND SLAM TURKEY, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, GRUNTZ, LETTRIX, MADDEN NFL '99, REQUIEM: AVENGING ANGEL, SPORTS CAR GT, TOM CLANCY'S SSN, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, RIVAL REALMS, SHADDOW WARRIOR, VIGILANCE, SPEED BUSTERS

**PC 03**
ESTRATÉGIA: STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MANACE
EM FOCO: AUSTIN POWERS: OPERATION TRIVIA, EVER QUEST, X-WING ALLIANCE
CHEAT CODES: AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF THE KINGS, BACKTRACK, BLOOD 2: THE CHOSEN, CHIP'S CHALLENGE, CYBERMERCS, DRAKAN: ORDER OF THE FLAME, JAGGED ALLIENCE 2: DEADLY GAMES, MIDTOWN MADNESS, TEST DRIVE 5, WARZONE 2000, WOLFSTEIN 3D

**PC GENERATION**

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Como vão pessoal da Gamers Book, tchudo bem? Vocês são muito bem informados, é sem dúvida a melhor revista de games do Brasil, arregaçam a concorrência que aliás tem uma compensa pedir para o jornaleiro para dar uma olhadinha, por serem tão falsas. Mas faltam algumas coisas para serem nota 1000, na minha opinião são "950", he, he... Mas vamos lá, tenho algumas críticas construtivas e bem elaboradas, e várias perguntas: **1ª)** Vocês dizem que não puxam saco de console nenhum, eu até acredito, mas por que vocês não fizeram a estratégia de RPGs do Saturn que são excelenetes como Tengai Makuou 4, Shining Force 3 (este vocês deixaram os proprietários do game na mão, afirmando na edição nº27, da Gamers, a continuação das explicações na edição nº28, e isso não aconteceu!), Grandia — simplesmente um dos melhores RPG's de todos os tempos, se não o melhor — este vocês afirmaram que iam fazer estratégia do jogo na Gamers nº27 - pág. 21!!!!!! Panzer Dragon Saga, Lunar 2: Eternal Blue (fantástico) e Dragon Force 2 (divertidíssimo). **2º)** Será uma injustiça, e bota injustiça nisso, se vocês detonarem Zelda 64, Brave Fencer Musashiden, Xenogears, Final Fantasy Tactics na Gamers Book. **3ª)** Se Final Fantasy VII foi destrinchado por vocês na Gamers Book nº1 sem ser uma decisão dos próprios leitores, por que na edição nº1, vocês não falaram nada que os mais pedidos, via carta ou E-mail, seriam o detonado nesta 1ª edição e anteriormente foi detonado, mas na Gamers mensal? Não foi uma injustiça, ainda não tinha a Gamers Book e é um excelente RPG, mas agora lhes pergunto: Se Final Fantasy VII foi detonado por vocês duas vezes, e Zelda foi detonado na Gamers mensal, qual a razão por vocês não detonarem, por exemplo, Grandia e Shining Force 3? (Grandia que é um dos melhores RPG's, SF3, idem, são da mesma qualidade ou até maior que os supracitados). Recuperem a credibilidade que vocês pediram a quem tem um Saturn e continuem mostrando que vocês gostam do console da Sega, e que a jsutiça seja posta em primeiro lugar na revita, claro que juntamente com os pedidos da maioria.

**José Custódio**
**Belo Horizonte - MG**

*Bem, Zé, desde já agradecemos pelos elogios e informamos que críticas construtivas são sempre bem vindas! Assim sendo, vamos a elas: 1º - Ao escolhermos os jogos a ganharem suas estratégias em nossas páginas, procuramos manter ao máximo a imparcialidade. Entretanto, há também um segundo fator determinante: a preferência do público. Como dito desde seu primeiro número, a Gamers Book é uma revista interativa, onde nosso público seleciona os títulos. Mesmo que a seção de Top Tens tenha sido cortada provisoriamente, os votos dos leitores são de extrema importância. Por isso torna-se bastante complicado de nossa parte atender aos interesses de gregos e troianos. Quanto aos games citados, apenas podemos dizer que Grandia, Lunar: The Silver Star Story (incluindo sua versão Complete) e Lunar: Eternal Blue estão em nossa lista e são fortes candidatos a surgirem em nossas páginas quando menos se esperar. 2º - Bom, agora que o mal já foi feito... Aliás, Final Fantasy Tactics também é um grande candidato às nossas páginas uma vez que este não recebeu sua estratégia em nossa revista irmã, a Gamers, e sim apenas as explicações mais gerais acerca das profissões e segredos. 3º - A escolha de Final Fantasy VII foi praticamente unânime, uma vez que os leitores clamavam por uma estratégia ainda mais detalhada da versão americana — lembrando do que esta possuía novos mistérios em relação à sua predecessora — na própria Gamers. Além disso, vale lembrar que ambas as estratégias se diferem completamente, uma vez que a Gamers Book é voltada para a importância dos enredos e tramas, o que não exclui NENHUM título da nossa lista (como você deve ter notado, durante um tempo recebemos muitos pedidos para uma "Operação Resident Evil", por exemplo). O mesmo vale para Grandia e Shining Force III, mesmo sendo este último um RPG estratégico, e não um RPG. E quanto ao pedido de justiça, suas próprias palavras contradizem os apelos — "continuem mostrando que vocês gostam do console da Sega". De qualquer forma, continuaremos a manter nossa postura de imparcialidade.*

Escrevo-lhes esta carta para dizer que sou um grande fã da revista, pois vocês mostram mais matérias sobre lançamentos, com fotos e tudo mais. É a revista que mais abre espaço para os leitores darem usas críticas e idéias. Pois muito bem, agora acho que deveriam pensar um pouquinho na hora de criticar certos jogos, como Zelda OoT por exemplo, que falaram na Gamers Book nº4, respondendo a carta de nosso colega Maciel Motta, que o enredo de Zelda é ruim perto do jogo FFVII. Pois acho que analisando os dois jogos estaremos fazendo algo de errado, porque Zelda é muito superior a FFVII em todos os termos, começando pelos gráficos de alta resolução, sem estouro nos closes, efeitos de iluminação incríveis, jogabilidade precisa, sons perfeitos, grande interatividade com os cenários e aberturas que dão pau em muitas animações em CD, e acima de tudo não é apenas um grande jogo de RPG, pois mistura ação, dando assim um gostinho maior até para aqueles que não curtem RPG. E o enredo não poderia ser outro, pois o mestre Shigeru Myamoto conquistaou muita gente com seus trabalhos, que ele mesmo considerou Zelda OoT como o maior trabalho de sua vida. Espero que a carta seja publicada, pois os Zeldamaníacos merecem desculpas e que todos têm direito de expressar o que acham sobre determinados jogos.

**David J. Jaeger**
**Presidente Getúlio - SC**

*David (você por acaso é parente do Gray Fox de Metal Gear Solid?), acreditamos que o assunto fora dado por encerrado com as respostas da edição número 6 da Gamers Book, apresentando todos os prós e contras sobre as duas excelentes obras. Entretanto, há um fato bastante peculiar e contraditório em sua carta: ao mesmo tempo que você diz que "todos têm direito de expressar o que acham sobre determinados jogos", acaba exigindo que nos desculpemos com todos os Zeldamaníacos? Dessa forma, então, todos os fãs de The Legend of Zelda deveriam se desculpar com os amantes de Final Fantasy e vice-versa por todas as infâmias, certo? Em resumo, gosto é gosto e não se discute; no máximo se lamenta. E assunto encerrado.*

E aí gamemaníacos, é a segunda vez que eu escrevo. No jogo Final Fantasy VI encontrei pela primeira vez a caravela voadora e o seu dono, Setzer, e eu já dei-lhe um nome. Depois de uma peça de teatro (pra mim parecia teatro), a caravela voou sozinha para outra parte do mapa, é nessa parte que eu me perdi mesmo. A caravela passou do lado de uma cidade, eu já entrei na cidade, na caravela e nada aconteceu. Já fui também numa cidade onde falo com um velho e ele vai pulando em cima de um cara e dois guardas para distraí-los, quando eu subo, eles já estão lá em cima, então vêm um robô para Edgar e sua turma enfrentar. Todas as magias e porradas levam zero de HP do robô. Por favor, me ajudem a sair dessa, vocês "não" podem me deixar na "mão" em uma hora dessas. Espere um pouco que em breve vai mais cartas minhas.

**Lonardo S. Barreto**
**São Paulo - SP**

*Você deve estar se referindo ao evento ocorrido em OPERA House, onde Celes se disfarça como a soprano Maria e acaba servindo de isca para atrair Setzer, o jogador dono da caravela Blackjack, a quem pedem auxílio até chegarem ao continente onde está localizada a cidade de Vector, capital do império de Gesthal. A dita "cidade do velho" é essa capital. Seu objetivo aqui é invadir a fábrica de Magitech Armors, principal arma do império, e recuperar os Espers ali aprisionados. Contudo, ao entrarem pela porta principal ele se deparam com guardas de segurança que acionam o sentinela Guardian (o robô), uma unidade extremamente reforçada com enegia mágica, o que os torna invencíveis. Caso entre em batalha com um destes, apenas procure fugir. Nos últimos momentos do jogo você terá a oportunidade de acertar as contas com ele... Mas voltando a Vector, você precisará da ajuda de um membro do grupo rebelde, os Returners. E adivinha quem é esse membro? O velho que parece maluco e começa a saltar diante do guarda da entrada principal. Fale com ele e ele dará o sinal, saltando e se fingindo de louco para tomar a atenção dos guardas. Aproveite a brecha para saltar sobre uma das caixas e, daí, para uma das vigas, atingindo rapidamente uma nova passagem para a fábrica, onde você enfrentará dois sentinelas e perderá a general Celes. Resolvidos os problemas?*

Alô pessoal da Gamers Book! Eu tenho algumas dicas de Breath of Fire 3. 1ª) Para conseguir mais esperiência, faça o seguinte: Vá até o Monte Zublo (o vulcão). Você já deverá ter a Shadowalk que a Merylype te ensina, coloque no mais rápido. Vamos dizer que a formação seja Rei - Ryu -

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br**. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço **www.progames.com.br**. Estamos esperando sua mensagem!

# Cartas



Nina. Compre 99 Molotov e 99 Amonia. Certifique-se de que poderá suportar um golpe do Lavaman normal. A estratégia é a seguinte: Quando vierem dois Lavamen e uma pedra, inicie dando Molotov - Burn - Simon num só Lavaman, ignore o outro e a pedra. Faça iso até abastacer ele 15 vezes, ele lhe dará 65.535 de Exp. **Obs.:** Equipe Nina com o Ring of Fire e Rei e Ryu com Magma Armor para o caso deles atacarem com magia, para você se recarregar. Se esse Lavaman matar um de seus personagens, não se preocupe em recarregá-lo, mas se ficar só um de pé, fuja, porque o Lavaman fica muito rápido que você. Depois de recarrega-lo 15 vezes, ataque-o com Shadowalk e Iceblast ou Frost e inicie tudo no outro, deixe a pedra por último porque ela fica parada. Depois de matar os dois, você terá 131.070 Exp. para dividir entre os três mais. Mas a pedra, dê um Molotov e 6 ou 7 Ivory Dice para obter mais 65.535 Exp., ou seja, você pode obter 196.605 Exp. para 1 só personagem, ou dividir entre os 3. 2ª) Para ganhar as armas e armaduras:

***KingSword*** à Roube a Green Aple dele — tire um pouco de erengia dele, que ele ficará para a batalha. Mate-o com super combo. A melhor espada do jogo, de 180 de força.

***Rafad's Spear*** à Ele só poderá te atacar duas vezes e você não poderá usar nenhuma transformação.

***Gidean's Garb*** à Melhor armadura do jogo — só equipada no Garr — mate 45 Nightmares com um só personagem.

***Dragon Fang*** à Flame Strike no gelo Frost Strike no de fogo.

***Lifestream e Armor Mist*** à 65 vezes com um só golpe.

***Diana's Press*** à 5 restore ou cure — Tem que matar de primeira

***Para vencer Berserk:*** à Ryu - Super Combo {Power 999} (**com Agilidade 140 e formação) Chain**, Rei - Shadowalk {Power 400}, Garr - Aura {Power 450}

**Claudiomir S. Ávila**
**Rio Grande - RS**

*Agradecemos por suas dicas, Claudio, que sem dúvida alguma ajudarão os fãs deste super sucesso a arrasar com Myria e outras atrocidades. Entretanto faltou um a estratégia para se vencer dos dois inimigos mais poderosos do game: Arch Mage. Aproveitando a bracha deixada pela destruição de Berserk — lelmbrando que, para este último também vale o uso de Dragon Armors para Ryu e Fire Rings para os demais, prevenindo boa parte dos danos; e de Soul Gems, que revivem automaticamente aqueles cujo HP chegar a 0 — vamos ao Arch Mage. Primeriamente cabe uma observação que esté o o oponente mais poderoso do game, talvez até mais que Myria, por dois motivos: a capacidade de soltar todas as magias mais poderosas do game através de seu tomo de magias, o que muitas vezes pode levar a vide de seus personagens facilmente; segundo, pela capacidade recuperar 1500 de HP a cada turno. Em outras palavras, para matá-lo você precisará causar danos acima de 1500 e várias vezes seguidas, até acabar com todos os 4500 totais — tendo em vista que suas magias mais poderosas, como Myollnir causam entre 200 e 300 de dano a ele... A primeira providência a ser tomada é a compra de MULTOS Soul Gems, equipando-os assim que forem utilizados — eles se desfazem após ressuscitarem o portador, mas você pode equipar outros desses anéis durante a batalha. Dessa forma você não corre o risco de morrer logo de início. Em segundo, consiga ao menos 3 Hourglasses para cada Arch Mage que você pretenda vencer. Você consegue algun desses espalhados em baús pel jogo e pode copiá-los em sua c dade das fadas, através da pro fissão Copy. Apenas tome o cu dado de salvar seu progress antes disso e gravar novament somente após a réplica ter sid feita com sucesso, uma vez qu os Hourglasses são raríssimos tem o péssimo hábito de resulta em alguma bobagem por part das fadas. Quando você tiver número necessário de Hourglas ses, parta à caça de Arch Mage no Container Yard, o mesmo loca onde você encontra Berserkers Isso pode dificultar um pouco a coisas, uma vez que você pode rá trombar com vários desse antes de encontrar o famigerad mago. Certifique-se de estar er formação Chain, tendo o mais rá pido dos guerreiros na ponta par garantir um bônus na AGI. Tam bém é necessária a Skill Aura par facilitar as coisas. Quando encon trar Arch Mage, desembainhe su espada e comece a rezar ou chorar! Proceda da seguinte for ma: caso Ryu não possua Aura solte logo de cara um Hour Glass do contrário, transforme-o em Tru Kaiser (Radiance + Trance + Infi nity, com gasto 56 de AP e 27 a turno) e só então use o Hourglass Isso paralizará a todos na bata lha, excetuando Ryu, por três tur nos — e impedindo o fator Wolve rine de Arch Mage! Sem a Ski Aura, use o primeiro turno para s transformar em Myrmidon ou War rior para possuí-la e parta para cima com tudo nos dois próximos Com Aura, apenas use a técnica nos três turnos. Caso você não mate, ele estará com HP bem ba xo. Repita a operação e logo el estará morto. Caso dois de seus personagens sejam mortos, Arch pode até ser esportivo e solta Benediction em ambos, ressusci tando-os com o HP máximo. Apro veite ao máximo essas chance e consiga os 90.000 de EXP dele*

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

# PROGAMES

## Lojas Franquiadas

**SÃO PAULO**

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

**BAHIA**

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

**BRASÍLIA**

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

**CEARÁ**

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

**MINAS GERAIS**

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

**PARAÍBA**

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

**PARANÁ**

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

**RIO DE JANEIRO**

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

**RIO GRANDE DO SUL**

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

**SANTA CATARINA**

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

**SERGIPE**

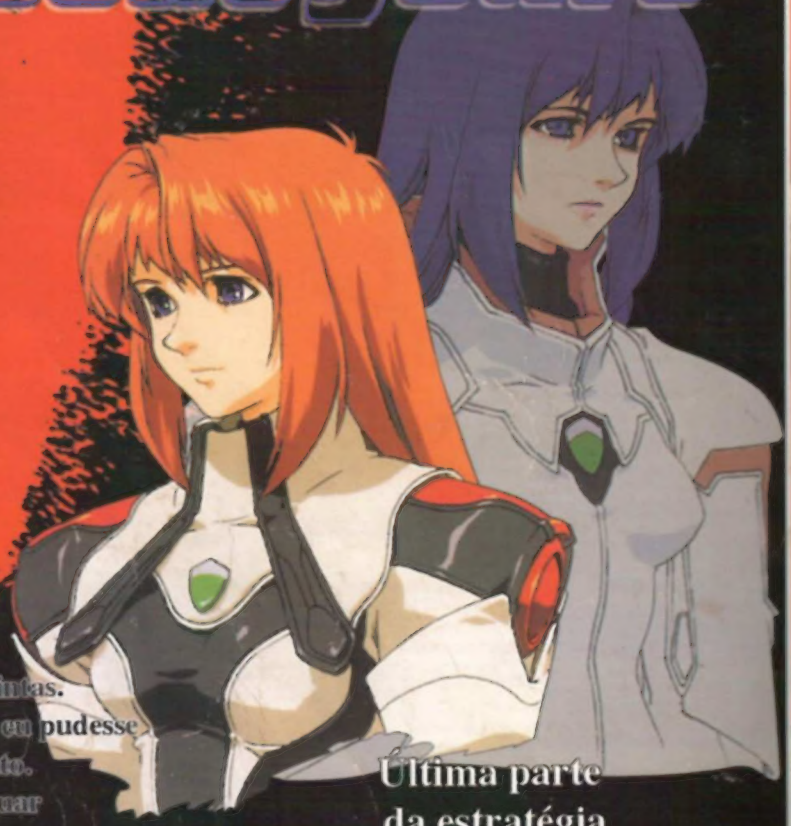
ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

**Informações sobre Franchising**

**Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444**

# Xenogears



Eu menti...
Não estava sem tintas.
Apenas temi que eu pudesse
Terminar o retrato.
Eu queria continuar
Pintando... Para sempre.

Sonhos...

A vida de um homem chamado
Lacan...
E as vidas de incontáveis
Outros homens...

Última parte
da estratégia

**Vença os chefes**

Códigos de GameShark

**Listas de itens,
equipamentos e outros**

'Elly'...

Houve um tempo em que ela
Passou por tal nome.
Um tempo em que nos encontramos
Um ao outro...
Um tempo onde nada mais
Importou entre nós...

Era melhor dessa forma...
Apenas duas pessoas,
Juntas...

Era melhor ter
deixado daquela forma...

As áreas
Secretas &
Side Quests

Os momentos finais de
uma história que
atravessou as eras...